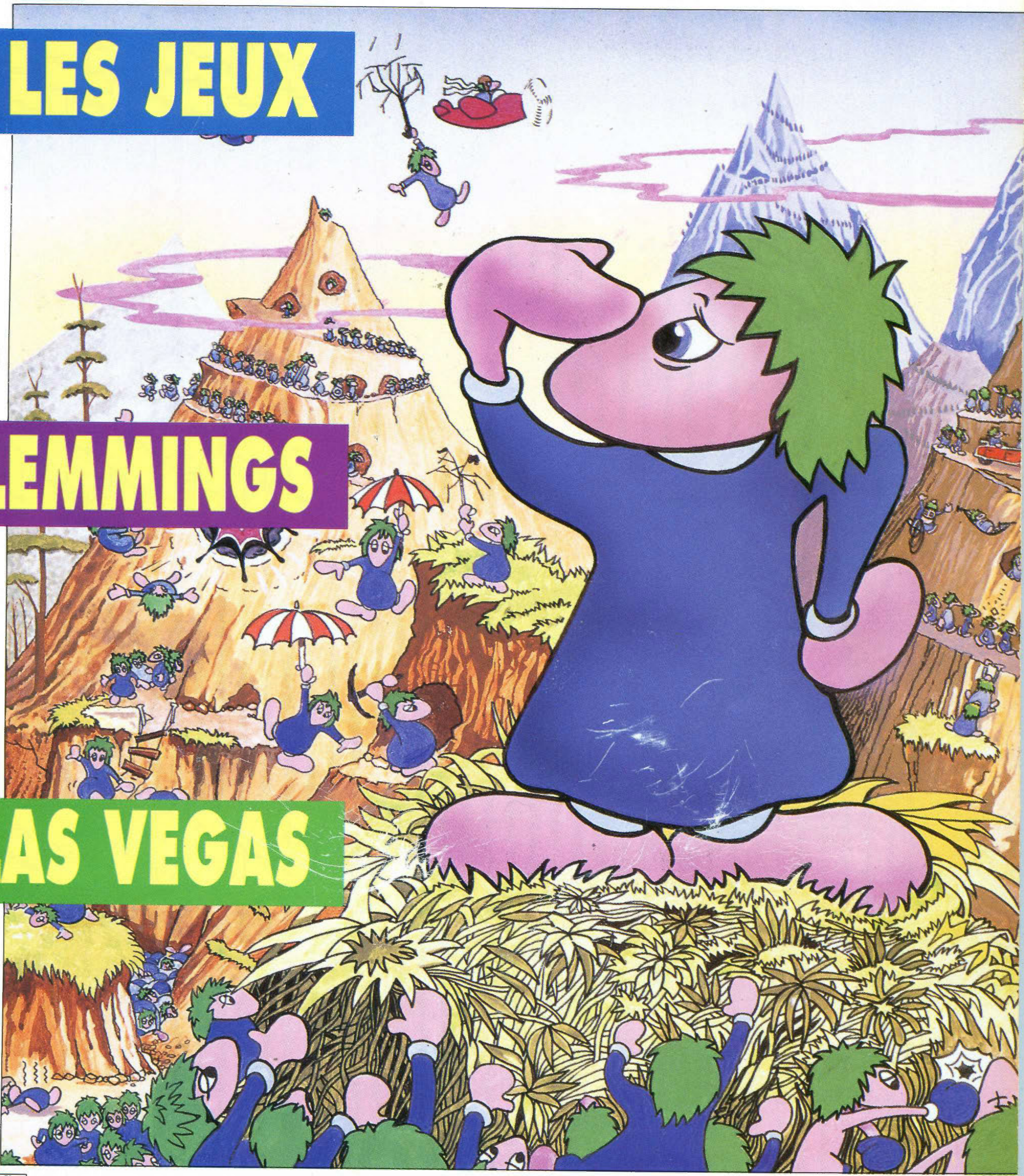
CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 13

NUMERO 13 - FEVRIER 91 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



TOUS LES JEUX

Les plus grands TESTS du monde

TOUT LEMMINGS

Le plus grand JEU du monde

TOUT LAS VEGAS

Le plus grand SALON du monde

T 2788 - 9101 - 25,00 F

TOUT CONSOLES NEWS

Le plus grand SUPPLEMENT GRATUIT du monde

N° 13 ● FEVRIER 1991 ● 25 F
● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS
● LUXEMBOURG : 180 FL
● ISSN 0994-4559

COURRIER DES PTITS LECTEURS QUI NOUS ECRIVENT

■ Je vous écris pour vous adresser quelques critiques. Dans le numéro 10 de Joystick, on peut constater que sur les 290 pages du magazine on trouve environ 100 pages de pub, ce qui est énorme. Et aussi environ 45 pages consacrées aux consoles: étant un fan de mon micro, qu'est-ce que j'en ai à balancer, des consoles? Donc, après calcul, il y a presque la moitié de votre magazine qui ne m'intéresse pas. Donc, je vous suggère de sortir deux magazines, un étant consacré aux micros et l'autre aux consoles, ce qui devrait sensiblement faire évoluer le prix. En plus, vous pourriez approfondir l'actualité micro et l'actualité consoles.

Michel Spanovic, Pontcharra

Cher Michel, je profite de ton courrier pour donner un petit cours sur la presse en général. Tout d'abord, quand tu achètes un téléviseur, toutes les émissions ne t'intéressent pas. Si tu regardes la télé 12 heures par jour, tu ne peux décemment pas demander au vendeur de te la vendre un douzième du prix! C'est pareil pour un journal: demande à tes parents quel pourcentage ils lisent des journaux qu'ils achètent?
La pub, elle, fait gagner de l'argent au journal. Si on la supprime, il n'y a plus (continuons à prendre le numéro 10 comme exemple) que 200 pages. Ce qui fait qu'on n'achète plus que les deux tiers du papier (ça fait un paquet de tonnes!), mais ça revient plus cher, car on a d'importantes réductions quand on achète en grandes quantités. De plus, sans la pub, tu paierais le journal environ 40 francs. On continue?
Admettons qu'on sépare la micro et les consoles pour en faire deux journaux séparés, toujours sans pub. D'un côté, un journal de 100 pages pour la micro, et un de 50 pages pour les consoles. Ça fait encore moins de papier pour chaque, encore moins de frais d'impression, et ça monte encore plus le prix du journal. Tu paierais environ 50 francs, maintenant, pour les mêmes 100 pages.
Tu peux légitimement te demander pourquoi, tant qu'à faire, on ne fait pas 1000 pages: ça ferait peut-être tomber le prix à 10 francs? Non, car arrivé à un certain nombre de pages, tout le monde a fait son maximum pour les réductions: imprimeur, maquettiste, marchand de papier, et le prix ne peut plus descendre. Ça se situe entre 200 et 300 pages.
Je te conseille, à titre d'expérience, de compter le nombre de pages de pub qu'il y a dans différents journaux: les news magazines politiques comme l'Express ou le Nouvel Obs, les journaux de musique, de voitures, de moto, de sport, etc. Tu constateras qu'à de rares exceptions près, la fourchette se situe aux alentours du tiers du nombre de pages total du magazine. Les exceptions, c'est par exemple Fluide Glacial ou le Psikopat, qui n'ont pas de publicité du tout, mais qui sont entièrement en noir et blanc, et qui réalisent une partie de leurs bénéfices grâce à la vente d'albums, ce que nous ne pouvons pas faire (quoique, un album regroupant les meilleurs tests de Ka!, ça vous brancherait peut-être?). Voilà, j'espère que ces explications éclaircissent un peu le sujet...

■ Je suis Belge et je serais intéressé par votre abonnement si votre politique à ce sujet ne m'horripilait pas. En effet, dans chaque numéro, vous proposez de sérieux avantages destinés aux lecteurs français, et à eux uniquement. Dans le numéro 12, vous proposez fièrement un abonnement d'un an pour 220 francs tandis qu'en tout petit en bas de la page, une note précise que le tarif en Europe, et donc en Belgique, est de 350 francs, soit une différence de 130 francs. N'est-ce pas un peu exagéré? D'autant plus qu'en Belgique le minitel n'existe pas: les 60 minutes de connexion ne sont donc pas un avantage (à moins que cela aussi ne soit réservé à la France). Un de vos concurrents direct propose l'abonnement en Belgique à 65 francs supplémentaires.

Patrice Bertrand, Dinant.

Décidément, vous ne parlez que de fric en ce moment! Mais c'est bien normal, après tout. Les 130 francs que nous demandons en plus correspondent tout bêtement au tarif des PTT pour l'expédition en Belgique. La politique de nos concurrents est probablement différente de la nôtre: je pense qu'ils considèrent qu'il vaut mieux vendre en perdant de l'argent pour augmenter le lectorat afin de vendre la publicité plus cher. Ou peut-être choisissent-ils un mode d'expédition plus lent? Je ne sais pas, et je ne veux pas parler en leur nom. Toujours est-il que nous ne pouvons pas baisser les tarifs d'expédition. Il est vrai, cependant, que les 60 minutes de connexion sur 3615 Joystick ne peuvent pas t'intéresser; nous allons chercher une solution à proposer à nos lecteurs belges, suisses et luxembourgeois.

■ Serait-il possible, quand un test de jeu est imprimé, de placer pas trop loin après la pub de ce jeu (pour voir d'autres photos)? Pourriez-vous passer l'adresse de la plupart des éditeurs car il y a certains jeux que je n'arrive pas à obtenir (Bloodwych, par exemple).

Le vangeur masqué.

Vengeur, ça s'écrit avec un e, couillon. D'autre part, indiquez toujours votre nom et votre adresse dans vos courriers, afin que l'on puisse vous répondre personnellement le cas échéant. Si vous ne voulez pas que votre nom soit publié, indiquez-le. On n'enverra pas les flics chez vous, ne vous inquiétez pas. Pour la pub, voilà l'argument que j'ai oublié tout à l'heure: c'est que c'est drôlement utile, la pub! Les pubs d'éditeurs renseignent sur les jeux, leurs dates de sortie, etc. Les pubs de magasins permettent de trouver des périphériques, des jeux, de chercher les meilleurs prix... Donc, c'est quand même bien, finalement. Quant à la mettre à côté du test, ça pose malheureusement des problèmes techniques pratiquement insurmontables, et nous ne le ferons donc pas. Quant aux coordonnées des éditeurs, elles se trouvent presque toujours dans leurs pub! Encore une preuve de l'utilité de la chose. Pour ce qui est de Bloodwych, pour te faire gagner du temps, c'est édité par Imageworks, distribué par Mirrorsoft et donc diffusé par Ubisoft. Les coordonnées d'Ubisoft? Regarde dans les pubs!

■ Je vous écris pour vider mon sac: je possède un Amiga 500 qui ne me sert pratiquement que de console de jeu, et bien sûr, je rage quand je vois les jeux qui sortent sur les nouvelles consoles 16 bits. Mais je ne comprends pas: certains programmeurs (et je les remercie de tout cœur) nous sortent des merveilles d'arcade: de Battle Squadron à Golden Axe en passant par Shadow of the Beast nous prouvent que les Amiga ou les ST sont de très bonnes machines ludiques, alors que d'autres nous transforment parfois des jeux qui étaient superbes en arcade (Shinobi, Eswat...) et en font de véritables merdes. Ce ne sont que des exemples, mais s'il vous plaît, mes programmeurs, exploitez Amiga et ST à donf, et ne bâclez pas la réalisation!

Richard.

C'est peut-être une question de délai?

■ Je vous écris car j'ai constaté une chose étrange: dans le numéro 4 de Consoles News, vous avez photographié la Super Famicom. Les quatre boutons de tir étaient rouges, ainsi que le bouton Power. Dans le numéro 7, cette fois, les quatre boutons de tirs étaient d'une couleur différente. Existerait-il deux Super Famicom aux caractéristiques différentes?

Julien Hauciarts, Paris.

Non, c'est simplement deux machines destinées à deux pays différents. C'est ce que font les constructeurs pour distinguer les machines en import parallèle du premier coup d'œil. Tu n'as probablement pas remarqué, mais c'est pareil pour les magnétoscopes...

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

N°13

SOMM



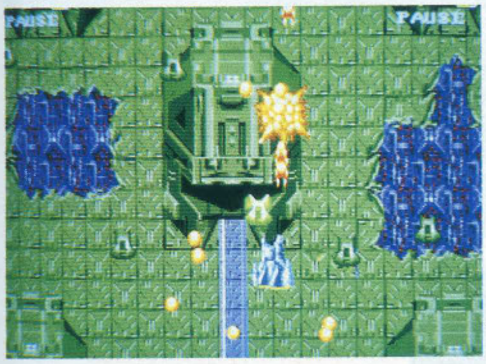
OVER THE NET sur AMIGA

TEST



LIFE AND DEATH II sur PC.

aire



BATTLE SQUADRON sur MEGADRIVE.

JOYSTICK: 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS Tél (1) 40 35 38 38 Téléfax : (1) 40 35 16 47. • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : SEB• CENTRE SERVEUR: Azursoft • ***DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:*** Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • ***COORDINATION :*** Olivier Cattier et Claude Lucas • COUVERTURE : Nuit de Chine • DIREC-TION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEUR:Yacine • ILLUSTRATION PAGE 159 : Bruno Bellamy • CORRESPONDANT PERMANENT EN GRANDE-BRETAGNE : Derek de la FUENTE • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL. • MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS : N° VERT 05 19 84 57 • ABONNEMENTS : (1) 40 35 38 38 Huguette UZAN • DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60 Terminal: EB6 • PHOTOGRAVURE: Efa - PSD - RPM - Integraal • IMPRIMEUR: Jean Didier • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE : LEMMINGS.



Tiens, un édito qui ne parle pas de la guerre. Ça change, non? On s'est tous réunis, et on a longtemps réfléchi: est-ce qu'on leur en parle, est-ce qu'on fait des blagues sur le sujet, est-ce qu'on dit tout simplement qu'on a décidé de ne pas en parler? Finalement, on a choisi de ne même pas évoquer le sujet. Donc, l'édito commence comme ça:

Salut, lecteurs. Vous allez bien? Nous aussi. Tant qu'on a la santé... Ce mois-ci, J'M Destroy est allé à Las Vegas, le reportage se trouve dans Consoles News au centre de ce numéro, mais les possesseurs de micros peuvent le lire aussi, ils y trouveront nombre d'infos qui les concernent.

Un truc important. Pendant les vacances de février, vous allez skier, faire la fête, partir à la campagne, à l'étranger, ou aller chez des copains, ou n'importe quoi. Eh bien ce n'est pas une raison pour oublier d'acheter le prochain Joystick. C'est même une très bonne raison pour l'acheter en double. Voire en triple. Voilà, on fait comme ça: vous en achetez un avant de partir, un pendant les vacances, et un au retour. Ça paiera nos vacances de l'été prochain. Merci d'avance.

Une anecdote sur J'M Destroy. A Las Vegas, il y a des catalogues distribués dans la rue, présentant ce qu'il faut bien appeler des femmes à poil. Un numéro de téléphone permet d'appeler un service qui envoie les femmes qu'on a choisi dans sa chambre d'hôtel; une sorte de livraison à domicile, quoi. Une fois dans la chambre, les femmes à poil, on en fait ce qu'on veut. Et dans la chambre à J'M Destroy, il y avait un lit de 3,5 mètres de large. "Et alors", lui a-t-on demandé, "t'en as commandé une, pour essayer le lit?". "Non", a-t-il répondu, "j'ai préféré jouer au Black Jack". Jean-Marc: t'es un couillon.

MARC MCCUBBIN

Nous avions déjà eu l'occasion d'interviewer deux des programmeurs d'Eldritch The Cat, la société responsable de Projectyle. Voici Marc McCubbin, l'un des quatre fondateurs. Prochain projet: Tentacle, qui sortira chez Millenium vers le mois de mars.



MARC MCCUBBIN

Joy - Eldritch The Cat est une équipe de programmation qui commence à être connue. Qu'avez-vous déjà fait, et sur quels projets travaillez-vous?

Marc McCubbin - Nous avons déjà sorti la version ST de Shadow of the Beast, Projectyle sur ST et Amiga, Flimbo's Quest sur ST, Stormlord sur PC, et Chuck Yeager's AFT II sur ST et Amiga. Parmi nos projets, il y a Last Ninja 3 sur 16 bits, Crime doesn't pay sur Amiga, Tentacle sur ST et Amiga, une seconde version de Myth sur ST et Amiga et un programme pour Electronic Arts, mais je ne peux rien t'en dire pour l'instant, c'est secret.

Joy - Comment as-tu rejoint cette équipe?

MMC - En fait, j'en suis l'un des quatre fondateurs. Et l'un des quatre directeurs de la société Eldritch the Cat Ltd, car c'est une société officiellement constituée. J'en suis le plus jeune codirecteur, d'ailleurs.

Joy - Tu as quel âge? Depuis combien de temps programmes-tu?

MMC - J'ai 18 ans, et ça fait 6 ans que je programme. Mon premier jeu a été publié quand j'avais 12 ans...

Joy - Est-ce que Tentacle est ton premier grand projet?

MMC - Pas vraiment, mon premier grand projet, c'était Shadow of the Beast sur ST. Mais en tant que projet original, oui, c'est le premier.

Joy - Tu travailles avec un graphiste. Qui est-il?

MMC - Jimmy Savage. En fait, c'est son premier projet, lui aussi. Il avait déjà travaillé avec nous, mais pas pris en charge les graphismes d'un jeu de A à Z.

Joy - Sur quelles machines vas-tu le développer?

MMC - Sur ST et Amiga pour l'instant, et j'espère sur la Sega Genesis...

Joy - Sur quelle machine préfères-tu programmer? Quelles seront les différences entre les deux versions? Est-ce qu'il est difficile de programmer sur deux formats différents? Quelle heure est-il?

TENTACLE





JIMMY SAVAGE

Réponds, s'il te plaît.

MMC - Je préfère l'Amiga, a priori, à cause du hard qui est parfait. La version Amiga de Tentacle sera plus peaufinée, il y aura plus de couleurs et plus de sons digitalisés. En revanche, elle chargera moins en mémoire à la fois que la version ST. Et ça ne veut pas dire que la version ST sera nulle, hein, loin de là! Elle aura autant de sprites que l'Amiga, c'est seulement le scrolling du décor de fond qui sera en monochrome et qui sera plus lent. Pour ce qui est de programmer sur deux formats différents, non, je ne trouve pas ça très difficile dans la mesure ou à quelques détails près, c'est le même code source. Pour la Sega aussi. Et il est trois heures et demi, ça te va?

Joy - Ça me va. Et quelle est la machine la plus facile à programmer?

MMC - A court terme, le ST, parce qu'on n'a pas besoin de bidouiller dans les registres hardware. C'est hyper-rapide à écrire. Mais à long terme, on obtient de meilleurs résultats sur Amiga et Sega.

Joy - Tu viens de terminer la version ST de Shadow of the Beast. Est-ce que c'était intéressant, à faire? Quels ont été les principaux problèmes?

MMC - Travailler avec Psygnosis, c'est forcément intéressant. Ils te poussent toujours à faire le meilleur produit possible, sans te mettre le couteau sous la gorge avec les délais. Je me souviens d'avoir fait un scrolling différentiel sur ST avec toutes les couleurs de l'Amiga, j'étais hyper-fier de ça. Je suis allé leur montrer, en leur disant que j'arriverais probablement à le faire tourner en trois trames. Ils ont répondu qu'ils préféraient avoir moins de couleurs, et plus de rapidité. Au début, ça m'a déçu, et je me suis rendu compte avec le recul qu'ils avaient raison. Le principal problème, c'est que pour gagner du temps, j'ai voulu réutiliser les sprites d'Amiga. Et en fait, il s'est avéré que quasiment chaque personnage avait sur Amiga ses propres routines, et j'ai donc écrit consciencieusement une routine générale, je lui ai rajouté une exception, puis une seconde, puis une troisième... J'aurais mieux fait de tout réécrire depuis le début.

Joy - Est-ce que le fait qu'on vous "attendait au tournant", pour cette conversion de SOTB, t'a gêné?

MMC - Au contraire, je voulais prouver qu'on pouvait faire de gros jeux sur ST, bien solides. Tu en as déjà vu beaucoup sur ST avec des sprites de 220*150, et avec scrolling différentiel à une vitesse raisonnable?

Joy - Tu es satisfait du résultat final?

MMC - Oui. Encore que j'aurais aimé résoudre quelques bugs, et j'aurais pu rajouter de la musique pendant le jeu, mais je ne me suis aperçu que trop tard qu'il me restait suffisamment de mémoire pour ça.

Joy - Comment as-tu hérité de ce projet? Et il paraît que beaucoup de programmeurs préfèrent faire des conversions, est-ce que c'est ton cas?

MMC - Je suis allé au PC Show pour chercher quelque chose à faire, j'ai vu SOTB sur Amiga et j'ai pensé que c'était du bon boulot. J'ai rencontré Ian Hetherington et il m'a dit qu'ils cherchaient quelqu'un pour faire la conversion. Je suis rentré chez moi, j'ai fait une démo d'un scrolling différentiel en 16 couleurs, je l'ai montré sur le stand et tout le monde a hurlé en disant: "c'est Shadow sur ST!". Ils m'ont offert le contrat, et je l'ai accepté parce que je savais que c'était un jeu fait pour moi. On peut noter au passage qu'au même moment, on m'avait proposé de faire la version ST de Flimbo's Quest, et je l'ai refusé. Et par une ironie du sort, huit mois plus tard, il s'avère que j'ai collaboré à cette conversion. Il y a moins de pression quand on travaille sur une conversion que quand on travaille sur un projet original. C'est pour ça que les programmeurs préfèrent souvent les conversions. Et aussi, parce qu'à court terme, ça rapporte plus d'argent.

Joy - Dans votre société, est-ce que chaque équipe travaille sur son propre projet, ou est-ce que vous partagez des idées, voire des routines?

MMC - On essaye de partager autant que possible. Dans la version ST de Flimbo's Quest, un type a fait les routines disque, un autre a fait les sprites et la musique, moi j'ai fait le scrolling différentiel et le reste du jeu a été basé autour de ça, de sorte qu'il a été fini en deux mois. Dans nos prochaines sorties, on utilise le langage Occai, que j'ai créé pour Tentacle. Je suis définitivement en faveur du partage des ressources, pour tirer le meilleur parti de chaque programmeur.



TENTACLE

Joy - Ça fait combien de temps que tu travailles sur 16 bits? Est-ce que tu considères que tu es bon programmeur?

MMC - Ça fait un an et demi, environ. Je pense que j'en suis arrivé au point où la programmation n'est plus un problème. La plupart des programmeurs connaissent ça: c'est le moment à partir duquel on passe plus de temps sur le concept du jeu que sur la programmation proprement dite.

Joy - Ton premier projet original est donc Tentacle, pour Millenium. Parles-en un peu.

MMC - En fait, j'en ai eu l'idée un jour que j'avais acheté un nouveau stylo (un beau) et une cassette vidéo chez WHSmith. La cassette, c'était Jumping Jack Flash. Je suis rentré chez moi, je suis ressorti faire des courses, et quand je suis revenu, les

news previews

copains avaient déjà commencé à regarder le film. Comme je ne voulais pas le regarder à partir de la moitié, je suis allé dans ma chambre en attendant qu'ils aient fini, et je me suis mis à essayer mon nouveau stylo. J'ai dessiné des trucs et des machins, et bon, c'est devenu Tentacle. Le lendemain, je l'ai proposé à Tony Beckwith de Millenium, qui a accepté tout de suite.



DE GAUCHE à DROITE, JIMMY SAVAGE, MARC MCCUBBIN, DAVE COISLOGH, STEVE WETHERRILL, MARTIN CALVERY

Le jeu lui-même sera constitué de 8 niveaux énormes, complètement frénétiques. Il faudra exécuter certaines procédures pour trouver le bon chemin. Si tu t'engages dans le mauvais chemin, il faudra renégocier ton retour sur le bon. Je veux que le jeu soit assez dur à jouer pour que les gens puissent y revenir souvent. On a tous joué à Blood Money, Menace et R-Type, mais là, il y aura encore plus de choses. A mesure qu'on progresse, les sprites seront de plus en plus beaux, et de plus en plus nombreux, jusqu'à 40 sur un seul écran. Les joueurs confirmés devront s'accrocher à leur siège!

Les graphismes seront vraiment extraordinaires. C'est comme pour Shadow of the Beast, les gens adorent savoir qu'ils sont de mieux en mieux à mesure qu'on progresse. Sur Amiga, il y aura 25 images par seconde. Et les sprites sont énormes, il n'y a pas de quoi s'inquiéter pour les méchants de fin de niveau, parce que TOUS les sprites sont géants. Un autre truc qui est bien, c'est que même quand ton vaisseau est complètement équipé, tu peux continuer à ramasser des bonus, qui seront reportés sur le vaisseau suivant quand tu auras perdu une vie. Sympa, non?

On a aussi demandé au programmeur de Stormlord de nous faire une intro animée qui devrait te clouer sur ton siège. On essaye de faire le meilleur Shoot'Em Up du monde, c'est simple. Pour éviter le cliché du gardien de fin de niveau, on a trouvé autre chose: il faudra installer une sorte de chronomètre quelque part, et dès qu'il sera installé, le temps commencera à décroître. Là, des ennemis arriveront de partout avec un seul but: détruire le chronomètre. Si tu parviens à le protéger suffisamment longtemps, tu passes au niveau suivant.

Comme l'action se passe sur une planète fictive, on avait toute liberté pour créer des ennemis originaux. Après le premier niveau, qui est plein de dinosaures et de monstres, on passe à un niveau dans lequel il y a des hommes de Néanderthal, et des primates agressifs. Ils sont équipés d'armes simples mais puissantes, parmi lesquelles des catapultes qui peuvent envoyer des rochers sur ton vaisseau. Les fonds d'écran sont inspirés de Roger Dean (illustrateur des pochettes de Yes et des jeux de Psygnosis, NDLR). Il y a même des ptérodactyles qui volent dans le lointain pour renforcer l'impression de profondeur. C'est un peu comme la Terre qui aurait suivi une évolution un tout petit peu différente. Il y aura même des droïdes, sur lesquels Eldritch travaille actuellement, qui dans le scénario auront voyagé depuis l'aube des temps pour arriver sur cette planète. Mais ça n'est qu'une toute petite partie du scénario.

Joy - Le jeu sera fini aux alentours du mois de mars, d'après ce que j'ai compris, et tu viens juste de terminer le premier niveau (interview réalisée en décembre, NDLR). Combien de temps t'a-t-il fallu pour ça? Et comment abordes-tu la création d'un nouveau projet, est-ce que tu as déjà des routines prêtes, ou des dessins sur papier?

MMC - Normalement, il faut environ trois mois pour faire le premier niveau. Pour Tentacle, j'ai écrit un langage, Occai, qui permet d'animer les sprites. Ils peuvent être aussi intelligents qu'on veut. On va utiliser ce langage sur Last Ninja 3, Myth, le jeu d'Electronic Arts dont je t'ai parlé - enfin, dont je ne t'ai pas parlé, justement - et bien sûr sur Tentacle. L'un des points forts de ce langage, c'est que les méchants peuvent communiquer entre eux, et réagir à l'environnement. Pour ce qui est de l'ordre dans lequel on fait ça, oui, on part souvent de routines existantes. Pour Tentacle, c'était le scrolling différentiel qu'on a repris de Flimbo's Quest et amélioré, sachant que celui-là était déjà une version améliorée de SOTB. Puis il y a les routines de sprites, qui sont en l'occurrence presque les mêmes que SOTB. Il ne reste plus ensuite qu'à trouver de bons graphistes, et le tour est joué.



TENTACLE

Joy - Y a-t-il des programmeurs que tu admires vraiment, et y a-t-il un programme qui t'ait récemment estomaqué?

MMC - Oui, j'admire Jeff Minter, parce qu'il fait vraiment ce qu'il veut. J'ai acheté Trip-A-Tron sur ST, et j'ai un tas de ses anciens jeux, qui sont presque tous devenus des classiques. Le seul problème, c'est qu'il s'endort un peu sur ses lauriers, en se contentant d'adapter ses anciens jeux sur 16 bits. Regarde Batalyx ou Iridis Alpha, c'était complètement original, même si c'était vaguement inspiré de Defender. Je vais te dire, j'attends impatiemment son Defender II sur ST. Il y en a d'autres que 'admire, comme Sensible Software. La version C64 de Wizball était géniale, et à côté, les versions 16 bits faisaient pâle figure.

Shadow of the Beast II est le seul programme qui m'ait estomaqué récemment. Il est, comment dire? Tout se tient parfaitement. J'essaye de mettre le facteur "estomaquage", si je puis dire, dans Tentacle, mais je voudrais qu'il soit aussi très jouable. SOTB II ne s'est vendu, au départ, que grâce aux photos d'écran parues dans la presse.

Joy - Quels outils utilises-tu?

MMC - Des stylos, du papier, des disquettes et ces nouveaux machins, là, comment ça s'appelle? Ah oui, des ordinateurs, voilà. Et Deluxe Paint 3. Pour la programmation, on utilise Occai, The Noo et CU: The Noo est un compilateur orienté objet qui accélère certaines instructions Occai, comme les branchements conditionnels. CU est le noyau d'Occai. On a créé cet environnement avec Snasm, qu'on utilise depuis un an. On utilise aussi un éditeur de niveaux à nous, qui s'appelle Aken (pour Artists Kernel), qui tourne sur IBM PC mais qui transfère les écrans en temps réel sur Amiga ou ST. Comme ça, on a le meilleur des deux mondes. Les 386 à 33 Mhz, c'est un véritable rêve, c'est à un million d'années-lumière d'Art Studio, par exemple.

Joy - Qui fait la musique pour Eldritch?

MMC - Steve Wetherhill, avec un programme sur 4 voies. Il a fait le son pour Projectyle, Time Machine, Flimbo's Quest, Tusker, AFT, Horror Zombies from the Crypt, Warlock, Samuri Warrior, Jet Set Willy sur Amstrad et peut-être Tentacle, s'il a le temps.

Joy - Est-ce que la vie de programmeur est aussi prestigieuse que tu imaginais, ou est-ce que tu as parfois envie de tout laisser tomber?

MMC - Oui, c'est complètement prestigieux, spécialement les nuits au Casablanca Club de Liverpool, qui est la boîte à la mode en ce moment, mec. Non, je déconne, c'est beaucoup de boulot. Cette année, j'ai travaillé 7 jours par semaines, entre 12 et 16 heures par jour, sans vacances du tout puisque j'ai enchaîné SOTB puis Flimbo's Quest et maintenant Tentacle, et jusqu'à présent, c'est pas extrêmement lucratif, mais j'espère que Tentacle va changer ça. Je ne conseille à personne de devenir programmeur, car la pression est terrible. Je crois que chaque programmeur a eu un jour la tentation de tout laisser tomber, surtout vers la fin d'un jeu, quand la pression de l'éditeur se fait trop forte.

La raison de cette pression, c'est que les éditeurs demandent des délais impossibles, et comme les programmeurs ne veulent pas laisser échapper le contrat, ils acceptent ces délais. Et comme il est virtuellement impossible d'écrire un jeu en si peu de temps, ça pose des problèmes. Psygnosis et Electronic Arts sont vraiment, eux, respectueux des programmeurs. Ils ne vivent pas dans un rêve et ils savent qu'on a besoin de souffler de temps à autre. Certains autres éditeurs ont drôlement intérêt à remettre les pieds sur terre, sinon ils vont perdre leurs meilleurs programmeurs (il y en a déjà quelques uns qui sont partis, d'ailleurs).

J'imagine qu'après tout ce que je viens de dire, tu dois te demander pourquoi je continue à être programmeur. C'est très simple: quand le jeu est fini, le fait de savoir qu'il y a des gens qui y jouent et peut-être qui y prennent plaisir, un peu partout dans le monde, c'est une récompense suprême. Et puis, en fait, j'adore programmer, c'est à la fois mon métier et ma passion.



ELDRTCH THE CAT PENDANT LES HEURES DE TRAVAIL

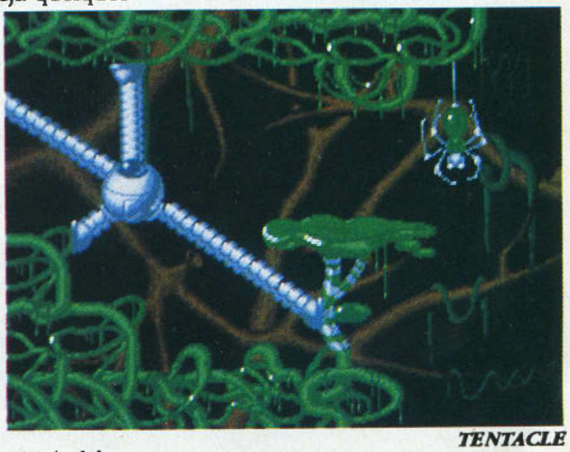
Joy - Est-ce que la nécessité de faire un programme dans les délais et sans bugs devient parfois insupportable?

MMC - Oui. Euh, non. Je ne sais pas. Je suis un circuit intégré. Blip. Changement de cible. Annuler, réessayer, reset? Blip. Sérieusement, oui, c'est insupportable, mais j'écoute un peu de Roger Waters ou de Pink Floyd, et ça va mieux.

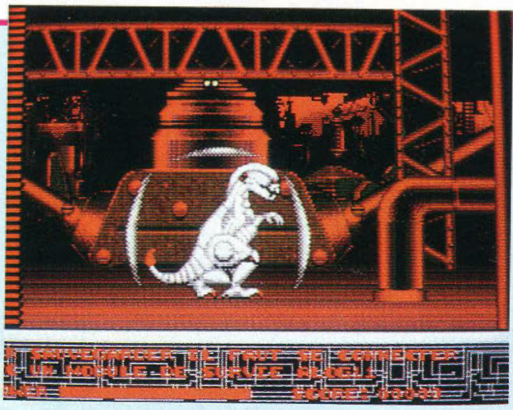
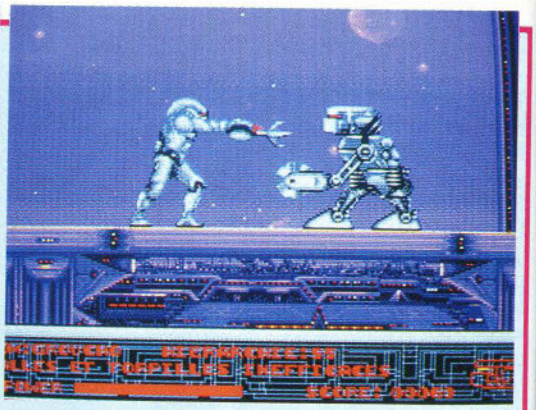
Joy - Quels sont tes espoirs, pour Tentacle? Est-ce que tu penses objectivement que ce sera un bon jeu, ou c'est seulement un espoir?

MMC - Tu parles, ce sera le meilleur jeu de 1991. Il sera livré en 20 disquettes, qui ne seront uniquement que des animations sous Deluxe Paint. Il y aura un jeu sur la vingtième disquette, mais il y aura une erreur de lecture dessus. Non, sans déconner, on espère faire beaucoup de ventes sur Sega, Amiga et ST, dans l'ordre. S'il n'y a pas de bug de dernière minute et si on est pas trop pressés par les délais, ça devrait être un top.

Joy - Bonne chance. Merci.



TENTACLE

PREVIEW

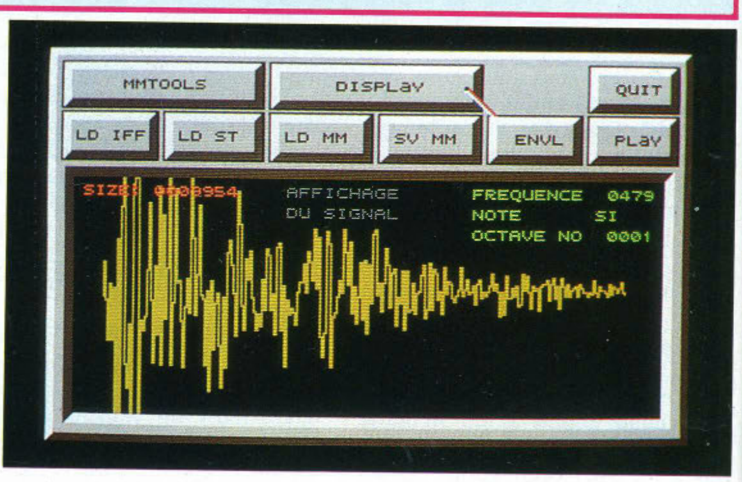
METAL MUTANT

Silmarils s'est depuis quelque temps spécialisé dans l'arcade/aventure, et sort bientôt un nouveau produit dans cette gamme sur ST. Il s'agit d'un jeu où la science-fiction est à l'honneur, puisque vous dirigez trois robots différents à sélectionner selon l'environnement et les ennemis que vous avez en face de vous, chacun ayant leur particularité. Dans des décors imaginaires superbes, le jeu ne semble toutefois pas avoir un intérêt démentiel. En effet, dans chaque tableau vous avez un certain nombre d'ennemis à tuer pour activer le passage vous menant au tableau suivant, votre but étant de détruire l'ordinateur suprême contrôlant tout, qui se met à déconner et à se retourner contre les humains. Un truc est sûr, c'est que Metal Mutant est très joli, et espérons que la version définitive nous apporte joie et bonheur et que le test soit positif. Et bonne année à tous.

BABA YAGA

C'est pas la rentrée, et c'est plus Noël, mais des logiciels pour les petits nenfants continuent à arriver. Tomahawk sort Baba Yaga, une aventure pour les moins de 7 ans. Vous (si vous avez plus de 7 ans, c'est pas la peine de continuer, ça ne vous intéressera pas) choisissez d'abord un personnage (par son apparence et par son milieu social, c'est-à-dire son lieu de naissance), puis vous partez à la recherche d'un objet magique qui a été volé par une sorcière portant le nom curieux de Baba Yaga (une sorcière cool?). Durant votre périple, vous rencontrez des amis et des ennemis. Dans le camp des amis, entre autres, un lutin et une fée, et dans celui des ennemis, un dragon, une abeille, un moustique géant et un loup. La bataille sera sans merci, mais si vous la remportez, vous serez porté en triomphe par la foule de vos concitoyens reconnaissants (qui avaient déjà commencé la construction d'un monument aux morts, un peu trop pressés). Ce jeu sort bientôt sur ST, Amiga et PC.





MUSIC MASTER

Avec Music Master, Amiga, PC et surtout ST disposent enfin d'un outil puissant permettant de créer des sons et des musiques facilement implémentables dans un logiciel. Détail qui ne manquera pas d'en énerver plus d'un, les versions ST et PC offrent la possibilité de jouer sur 16 voix... 12 de plus qu'avec la version Amiga.

Livré avec une carte MV16 similaire à la carte de BAT, le logiciel, en dépit de sa complexité, est d'un emploi relativement aisé puisque le mode d'emploi, traduit en français, comporte un véritable cours de physique acoustique.

Malgré une présentation pouvant le faire passer pour simple (Yep! tout se fait à la souris), le logiciel regorge de possibilités absolument sidérantes, telle l'option permettant d'analyser les échantillons fréquence par fréquence au moyen des algorithmes connus sous le nom de Transformées de Fourrier (Fast Fourrier Transform). A noter aussi la présence d'effets et de filtres très efficaces (reverb, vibrato, anti-saturation, etc.). Bon plan, le produit est d'une rapidité incroyable et les sons, compactables à plus de 50%, ne prennent pas trop de place. Enfin, soulignons que le format de stockage permet d'utiliser les mêmes sons sur PC, ST et Amiga. De toute façon, la création de sons échantillonnés par vos soins est possible puisque Music Master est compatible avec ST Replay. De loin le meilleur dans sa catégorie, Music Master sortira vers février et coûtera entre 400 et 500 francs suivant le format.



DU TELECHARGEMENT.
DES JEUX, DES CADEAUX,
DES DIALOGUES EN DIRECT.
DES INFOS :
3615 TITUS
LE CRIME NE PAIE PAS
LE JEU OFFICIEL DE LA MAFIA
La ville vous tend les bras...
Votre seule loi:
La fin justifie toujours
les moyens.
Le crime ne paie pas ?
AMIGA
ATARI ST
PC/PS
Avec votre clan de mafiosi sans scrupules, italien ou chinois, luttez contre la Justice et l'Ordre. Semez la corruption et le crime pour récolter l'Argent et le Pouvoir..
GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS
LA VILLE N'EST PAS ENCORE ENTRE VOS MAINS ?
REAGISSEZ, LES CHOSES DOIVENT CHANGER...
Ce jeu d'Aventure Arcade est aussi génial qu'immoral. Dans des scènes d'Action endiablées, affrontez punks et tueurs du clan adverse en évitant les flics... Chargez votre 45 automatique, il vous sera utile...
TITUS SOFTWARE
Neutralisez les notables qui pourraient vous mettre des bâtons dans les roues en leur faisant des propositions qu'ils ne pourront pas refuser!
Pillez les banques, extorquez des documents compromettants et collectez des renseignements dans les 200 pièces de la ville...
LE CRIME NE PAIE PAS?
A VOUS DE VÉRIFIER...
SELECT YOUR TEAM
28 Ter Avenue de Versailles - 93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92
©TITUS 1990

SUPER MONACO GRAND PRIX

PREVIEW





Ça se passe toujours à Monaco et il s'agit toujours d'un grand prix mais attention les gars, cette fois-ci, c'est le Super Monaco Grand Prix qu'il va falloir disputer.

Dès que le départ est donné, après l'épreuve de qualification, la course commence à tombeau ouvert. Je me suis toujours demandé qui avait eu l'idée sotte et grenue de faire se dérouler une course de voiture au milieu d'une ville.

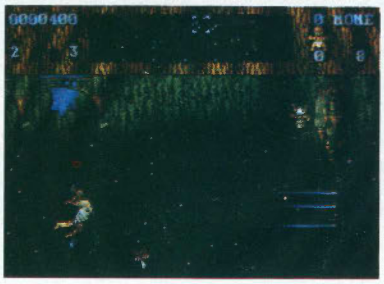
Bon, c'est vrai que Monaco est un coin tranquille et qu'à part la relève de la garde et quelques transferts de thunes d'un compte à l'autre, il ne s'y passe pas grand chose. Certes. Mais de là à organiser une course, on se demande un peu. Tenez, ça fait pas deux secondes que l'épreuve a commencé et j'ai déjà évité une quinzaine de buildings qui se précipitaient à ma rencontre comme des fous. Heureusement que ceci est un jeu et que le graphisme à la Thunderblade est sympa, parce que vraiment, on se demande qui est le sadique qui dessine les circuits. Je vous recommande le troisième virage, particulièrement mortel. Heureusement aussi que les options de configuration permettent de choisir entre souris et joystick et heureusement enfin qu'il existe 3 niveaux de sensibilité sinon, je rentrais à 350 Km/h dans la première banque venue!

Allez, j'exagère. Dès les premiers tours de pistes, on commence à s'y faire et il faut bien avouer que le décor, encombré à souhait, offre plus de points de repères que les habituels circuits bien dégagés. Autre option particulièrement intéressante, la boîte de vitesse: là aussi, trois modes permettent de passer de la conduite fainéant à la conduite manuelle en s'essayant même au semi-automatique. C'est vrai que changer les vitesses constitue l'un des plaisirs de la conduite sportive et ici, il y a de quoi être heureux.

Rapide et pas trop répétitif, ce logiciel US Gold à paraître prochainement promet de beaux jours aux fanas de la course automobile.

LES INSECTES DANS L'ESPAAAAAACE

Insects in Space est un jeu à la fois extrêmement classique et extrêmement original. Il est classique parce que vous devez défendre la planète contre des envahisseurs. Il est original d'abord parce qu'au lieu d'être un super flic ou un héros quelconque, vous êtes Monsieur le Directeur de la Maternité Sainte-Hélène. Ensuite, parce que les envahisseurs, ce sont des abeilles (c'est incroyable, il y a trois jeux dans les trois mois qui viennent dans lesquels les ennemis sont des abeilles. Les éditeurs deviendraient-ils apiphobes?). Ensuite, parce que le meilleur moyen qu'elles ont trouvées, les abeilles, pour prendre possession de la terre, c'est de tuer les bébés en les laissant tomber de haut. Et enfin, parce que bien qu'étant un fonctionnaire, vous avez des yeux laser. Et je vais vous dire, heureusement, parce que c'est plus pratique pour défendre votre planète qu'une pile de formulaires et un hygiaphone. Ce jeu devrait sortir ce mois-ci chez Hewson.

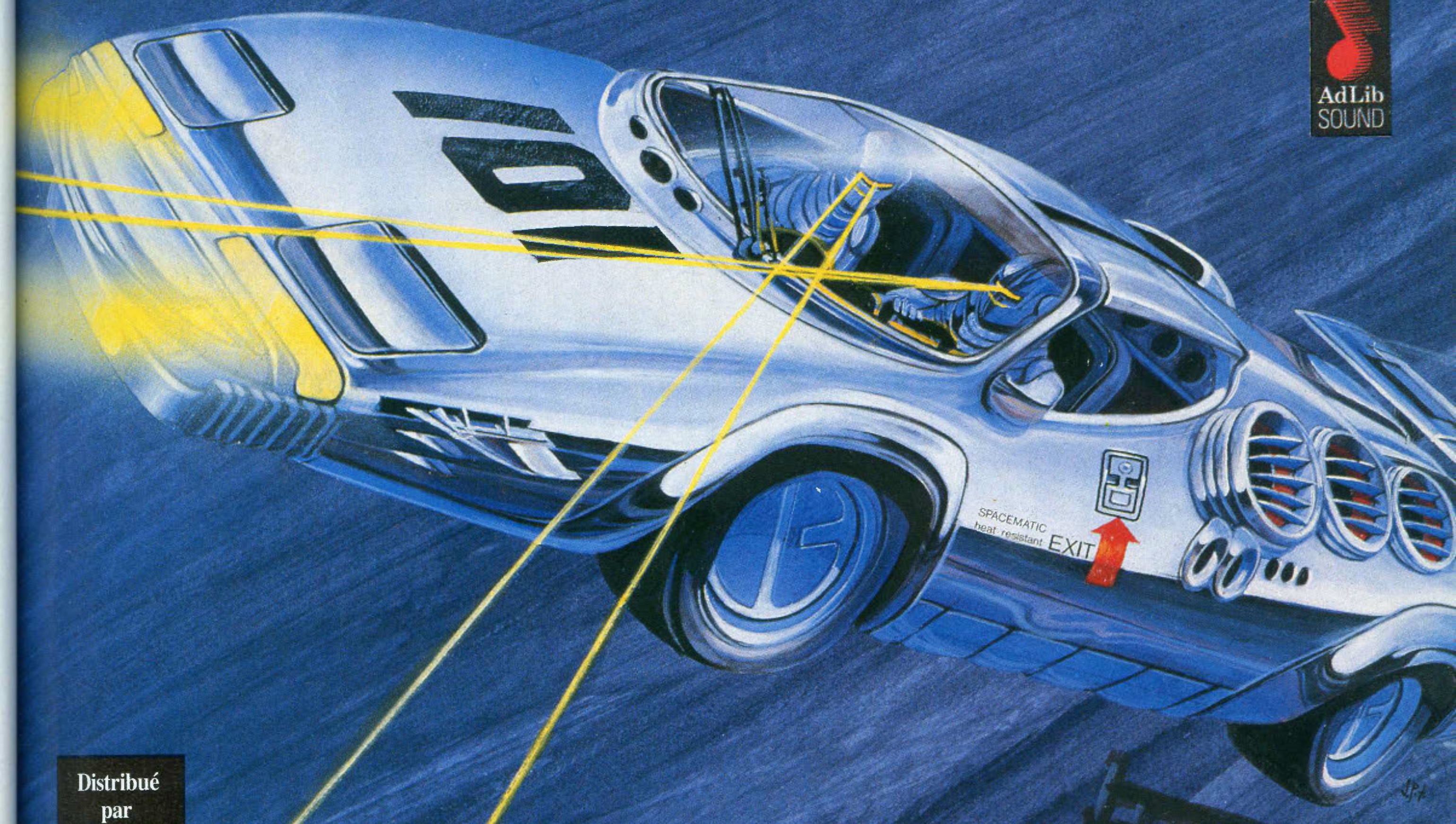


FELINS

Atari a montré à Las Vegas dans le plus grand secret, à quelques développeurs sa nouvelle console, la Panther. C'est une console de table, non compatible avec le ST dont les graphismes - selon Atari - feront pâlir un Amiga. Elle ne devrait pas voir le jour avant la fin de l'année. En revanche, on sait qu'un nouveau modèle de Lynx devrait voir le jour (mais J'M Destroy devrait vous en parler dans son reportage sur le CES), en même temps qu'une baisse de prix significative: aux alentours de 1000 francs. Ah, ça devient intéressant, là, non? Nous ne savons pas encore quand ce nouveau prix sera appliqué, mais nous vous tiendrons au courant.

4D SPORTS DRIVING

Voulez-vous piloter dans la 4e Dimension?



DSI

AdLib SOUND

Distribué par UBI SOFT

Les créateurs de "Test Drive" et de "The Duel": "Test Drive II" vous transportent une nouvelle fois dans la 4e Dimension.

Après "4D Sports Boxing" voici "4D Sports Driving". Au volant d'une Porsche, d'une Ferrari ou d'une Lambourghini, vous repousserez les limites de pilotage autorisees sur circuits.

Vous disposez d'une large sélection de circuits étonnamment futuristes ainsi que d'une option pour créer les parcours les plus terrifiants et les plus fous.

Alors saisissez l'opportunité que vous offre MINDSCAPE de piloter les bolides les plus prestigieux sur des circuits hors du commun.

MINDSCAPE

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

news previews

WARLORDS

Illuria était jusqu'à présent un territoire calme, mais le traité de paix qui le régissait vient d'être rompu. A la guerre comme à la guerre, vous allez essayer de gagner du terrain contre sept autres adversaires (joués soit par des humains, soit par l'ordinateur, soit par des chiens si vous connaissez des chiens assez intelligents pour ça, mais c'est rare, et de toutes façons, c'est pas garanti par l'éditeur). Vous avez pour cela 16 types de batailles (de l'infanterie légère aux armées de l'enfer), des alliances, des attaques par air, par mer ou sur terre, des dragons, des démons, enfin, inutile de vous faire l'inventaire: vous avez tout. C'est un wargame vraiment très sympathique, plus proche de Powermonger que d'un jeu de plateau aride, que nous proposera très bientôt Electronic Arts sur Amiga et PC.



SIXIEME FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

Du 23 février au 3 mars 1991 va se tenir à Cannes pour la sixième le Festival International des Jeux. Comme l'an dernier, nous y serons, et on vous attend de pied ferme.

D'abord, c'est l'occasion d'assister - voire de participer - à des tournois d'échecs, de dames, de backgammon, de bridge (cette année, simultanée de bridgevision entre Omar Sharif, invité d'honneur permanent, et les quatre champions de France), de skat, de Scrabble, de go, d'Abalone, mais aussi de jeux vidéo et de jeux de société.

Pour les jeux vidéo, parce que je sens bien que c'est ça qui vous intéresse, Sorbonne Informatique fournit des tonnes d'ordinateurs qui sont en libre circulation, ce qui vous permettra de jouer avec les toutes dernières nouveautés.

Au terme du festival seront décernés plusieurs prix: le Super As d'Or qui récompensera le meilleur jeu, toutes catégories confondues, puis l'As d'Or des jeux de stratégie, celui des jeux de société/convivialité, celui des jeux de lettres/connaissances, celui des jeux junior, des Jokers d'Or destiné à promouvoir les meilleurs projets non encore édités, et enfin, last but not least, une Puce d'Or qui récompensera le meilleur jeu vidéo de l'année. Des pronostics? Joystick fait partie du jury: on fera au mieux.



Notez que l'Espace Stratégos vous permettra aussi de jouer à une soixantaine de jeux de société différents. L'entrée au festival est complètement gratos, et l'accès au jeux aussi! Il y aura même des jeux de rôles en grandeur nature (dont "Cannes 1925"), ainsi que des initiations et des démonstrations, organisés par les Trois Cercles. Vous pouvez leur écrire à: Les Trois Cercles, 2 impasse des Camélias, A10 les Pivoines, 06150 Cannes la Bocca, pour avoir de plus amples renseignements et vous inscrire le cas échéant.

Notez également que vous pouvez recevoir une brochure d'informations complète et gratuite en vous adressant à la Direction Générale du tourisme et des congrès de la ville de Cannes, Esplanade Georges Pompidou, la Croisette, BP 262, 06400 Cannes. N'oubliez pas de mettre votre nom et votre adresse pour la réponse! De plus, sur simple demande, ils vous envoient des bons de réduction de 20% sur les voyages en train, de 35% sur les voyages en avion et des prix vraiment canons sur les hôtels. Sympa, non?

Dépêchez-vous, il vous reste un mois pour vous organiser.



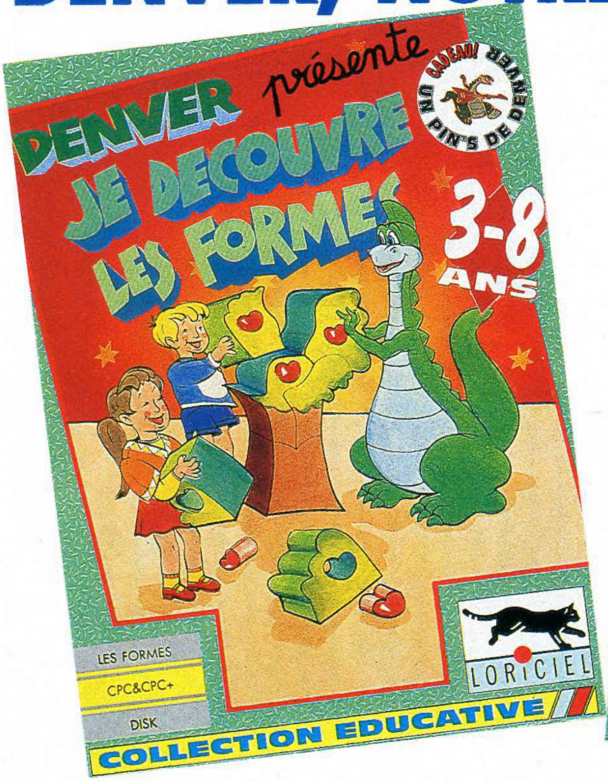
SWITCHBLADE 2

Vous vous souvenez de Switchblade? Vous jouiiez Hiro, et vous aviez détruit Havoc. Enfin, c'est ce que vous pensiez, parce qu'il est de retour, deux siècles plus tard. Et maintenant, il va falloir jouer l'arrière-arrière-arrière-petit fils d'Hiro pour battre à nouveau Havoc. Cette fois-ci, c'est à travers 6 niveaux de 100 écrans chacun que vous le pourchasserez, chacun étant gardé par un monstre de fin dont je ne vous dis que ça. Vous avez des dizaines d'armes pour tuer des dizaines d'ennemis différents, donc, tout est pour le mieux et la tâche devrait n'être que de la routine. Notez que le jeu a été écrit par l'auteur de Venus, ce qui est une référence. Ça devrait sortir vers le mois d'avril chez Gremlin sur ST et Amiga...



QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...
BATTLESTORM
TM
L'ULTIME SHOOT'EM UP
AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC/CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C 64/C 64 GS
Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'Aliens. Vous jurez alors de venger les votres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés: l'heure de la vengeance a sonné.
Votre objectif: les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!
• JOUABILITÉ D'ARCADE
• RAPIDITÉ EXCEPTIONNELLE
• SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
• 50 IMAGES/SECONDE
• 8 MONDES DIFFÉRENTS
• ARMES ET BONUS
GARANTIE A VIE EDITEUR
LOGICIELS TITUS
DU TELECHARGEMENT, DES JEUX, DES CADEAUX, DES DIALOGUES EN DIRECT, DES INFO :
3615 TITUS
TITUS SOFTWARE
28 ter Avenue de Versailles 93220 GAGNY- Tel.: (1) 43 32 10 92
AMIGA Version

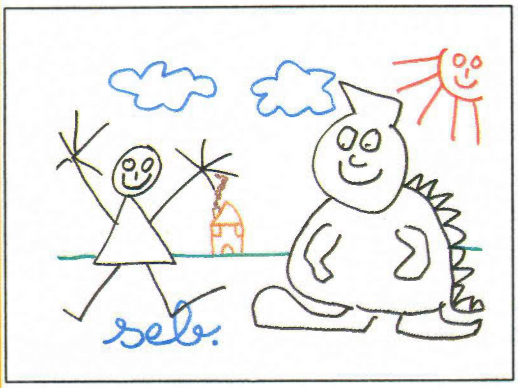
DENVER, NOTRE AMI A TOUS



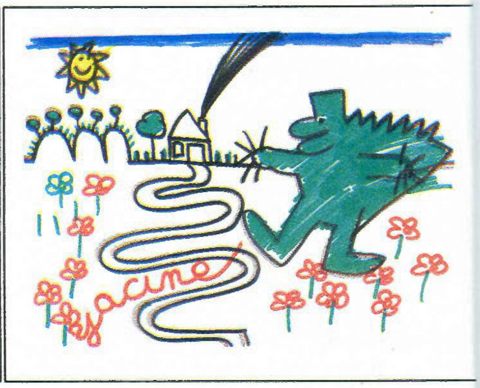


Enfants, gamins, marmots et autres nains, ce message s'adresse à vous! Soyez heureux, soyez souriants et mangez moins de bonbons: notre ami Denver est arrivé. Youpi chouettard! Denver, le dernier des dinosaures qui s'est familiarisé très vite à la débilité américaine via Dorothée (celle que l'on bise et que l'on paye), envahit nos petits moniteurs couleurs pour nous apprendre pleins de trucs qu'une fois qu'on les sait on est intelligent pour notre âge. C'est Loriciel (notre ami également) qui s'est mis depuis quelque temps à éditer une série de logiciels ayant chacun un thème (reconnaître les animaux, découvrir les formes, les couleurs, etc), qui s'adresse aux gosses ayant entre trois et huit ans, sachant qu'ils seront surdoués pour trois ans et crétins pour huit. C'est de la compréhension de base que nous propose Denver, en cliquant sur le dessin demandé (par une voie digitalisée, sur un ton chaleureux de maîtresse d'école compréhensive et attentive) si vous avez un 16 bits, ou en sélectionnant la chose avec les touches pour le CPC. Observons quelques instants les deux dernières sorties de cette série intéressante: Je Découvre les Formes et Je Découvre les Couleurs. Puzzles très simples pour le premier et mélanges de couleurs pour l'autre (attention, ce dernier risque de donner à l'enfant le goût du psychédélisme et, une fois adulte, il risque de se sentir à l'aise dans un endroit coloré et joyeux. On s'étonnera qu'après ils aillent s'enfermer à plein de jeunes dans une pièce et qu'ils se détendent). Denver est ce que l'on peut qualifier de "jeu éducatif", parce que, chers parents, il amuse votre enfant tout en lui apprenant un tas de trucs chouettes. Comme ça, l'achat du soft sera justifié par une noble cause et le chérubin sera tout aussi joyeux que s'il avait eu un ballon. Bon, un peu moins, mais il vous remerciera plus tard parce qu'il sera devenu intelligent. Ces deux dernières parutions, donc, sont beaucoup mieux réalisées que les trois précédentes, dont on avait pas mal hésité à parler, parce que le produit n'était pas... terrible. C'était même assez nul et c'est grâce à leurs esprits vifs et la capacité rare d'admettre ses erreurs, qu'à Loriciel ils ont vite changé de cap. Maintenant, les graphismes des jeux sont plus travaillés et prennent moins les enfants pour des consommateurs non avertis (j'ai un voisin de deux ans et demi qui est abonné à Que Choisir), et l'intérêt qui permet à l'enfant de réfléchir par lui-même en étant beaucoup plus présent dans ces jeux que dans les précédents, où il n'avait rien d'autre à faire sinon cliquer sur un dessin toutes les vingt secondes. Denver, une série qui ne prend pas les enfants pour des glorgs, avec Denver, leur ami à tous.

Je profite de ce quart d'heure d'antenne pour communiquer le nom des gagnants à notre grand concours: "Vive les enfants", dont les plus beaux dessins de Denver sont imprimés sur cette page. De gauche à droite: Seb (six ans), Ka (quatre ans et demi) et Yacine (cinq ans). Merci les enfants et à la prochaine fois. Soyez sage.







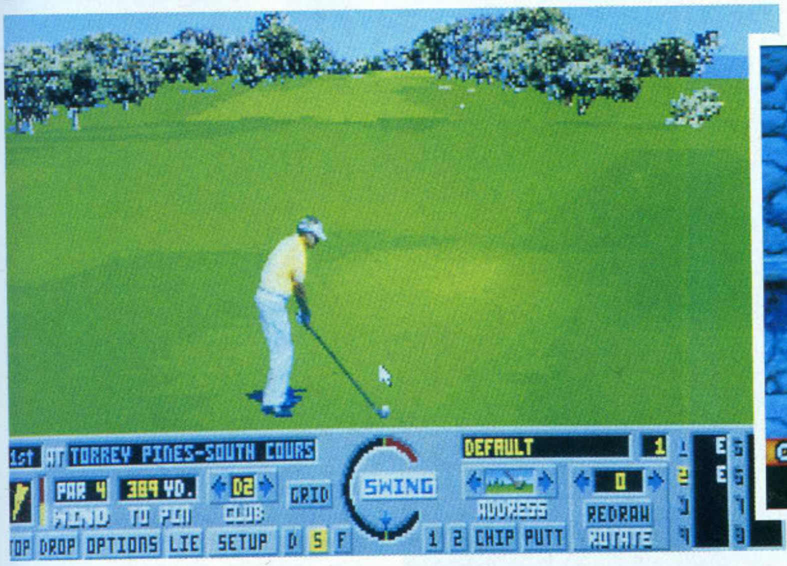
ACCESS... HIT

Bientôt disponibles sous nos cieux, deux produits de Access ont de grandes chances de convaincre ceux de nos lecteurs pas encore persuadés que la Rolls du jeu est actuellement le PC. Oui, je sais, c'est curieux de voir un 4 X 4 changer à ce point de catégorie mais il faut bien avouer qu'avec leurs VGA et la cohorte de cartes sonores disponibles à ce jour, les clones se font de plus en plus envahissants.

Bon, ils sont superbes tous les deux, donc commençons par Countdown, une enquête policière se déroulant à Istamboule. L'histoire commence dans la cellule d'un hôpital psychiatrique qui dispose d'à peine plus de confort que les prisons de la région. Le héros, qui a perdu la mémoire, se demande se qu'il fait là, qui il est et toutes ces sortes de choses. En revanche, le joueur, lui, ne regrette pas le déplacement: les 256 couleurs du VGA sont au rendez-vous et, ça ne gâche rien, tous les écrans sont des digitalisations. Vous allez me dire que la digit, c'est bien joli, mais que c'est lent. Perdu ! Entièrement géré à la souris, le jeu, qui permet de déplacer le personnage dans le décor, comporte de nombreuses scènes animées. Pour un peu, on croirait se trouver devant un mélange de Midnight Express et de King Quest, mâtiné de Crime Waves. Bonus, la musique Adlib est superbe.

Dans un autre genre mais toujours édité par Access, Links va ravir les amateurs de golf. Je sais que c'est un peu présomptueux de dire ça aussi abruptement mais j'en suis persuadé; il s'agit en effet d'un golf. Là aussi, 256 couleurs et sons à couper le souffle. Le plus dingue, c'est que les sons, eux aussi digit, ne nécessitent aucune carte: au programme, bruit de la nature, bruitages et même commentaire («you are in the tree, Jack !»). Bon plan, les détails de l'affichage sont paramétrables sur trois profondeurs de décor (premier, second et arrière-plan). Enfin, la simulation est bien entendu très poussée et tout ce qu'un golfeur souhaite rencontrer est présent, y compris l'affichage en surimpression d'une grille afin de se rendre parfaitement compte du relief du terrain et l'indicateur de vent, lisible et - enfin - pratique. De quoi oublier la crise du golf.

Déjà dispos aux USA, ces deux produits devraient franchir l'Atlantique que d'ici 3 petits mois si les vents sont favorables. Cette période pourra être mise à profit pour nettoyer votre disque dur. Ce ne sera pas du luxe: Links tient sur 5 disquettes et Countdown sur 8!



LINKS



COUNTDOWN

DEBAUCHE

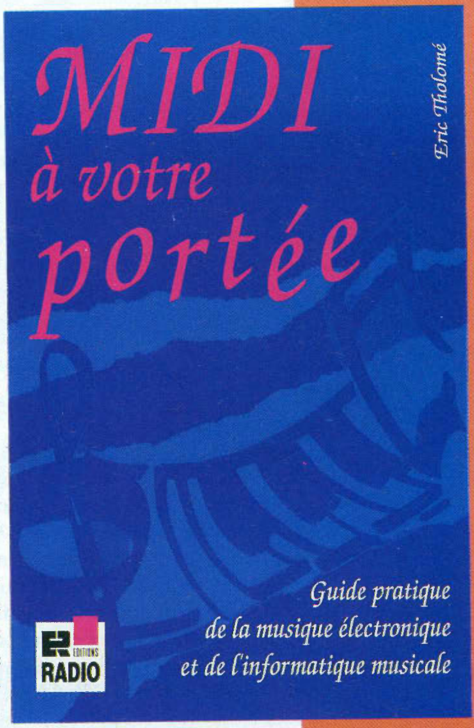
Alors là, c'est la première fois que je vois ça... Dans un magazine professionnel anglais est parue une annonce d'une demi-page, publiée par l'éditeur de presse Interactive Publishing, disant à peu près ceci: "Les rédacteurs en chef des magazines concurrents, s'ils sont honnêtes, sont bien obligés de reconnaître que chez nous, ils auraient plus de moyens que là où ils sont actuellement, ils pourraient mettre autant de photos d'écran qu'ils le désirent, avoir autant de personnel qu'il en ont besoin, et en plus, le salaire est si énorme que vous aurez besoin d'un camion blindé pour le transporter". Ça ne s'était jamais fait, encore, d'habitude c'est plutôt: "tel éditeur engage programmeurs", mais pas dans la presse, et pas à un tel niveau. Et pas à haute voix. Donc, comme il n'y a pas de raison de ne pas en faire autant, voici une petite annonce:

"Joyst., mag. inform., engage ts rédacs chefs concurr. salair. mirifiq. ($$), opport à ne pas manquer, bcp de pages à dispo, tt couleur, confidentialité assurée". On verra bien si ça marche...



MIDI A VOTRE PORTEE

Musique et informatique sont de plus en plus liés, surtout depuis l'apparition de la norme MIDI. Si vous voulez tout savoir sur cette interface, de son histoire, en passant par le matériel à utiliser, comment la programmer, alors le livre "Midi à votre portée" d'Eric Tholomé, aux superbes éditions Radio, vous comblera. Très clair, complet, et bien documenté, cet ouvrage mérite largement de se trouver entre votre synthé et votre ordinateur. 160 francs environ.



DEMONWARE

Demonware, déjà responsable d'Oops-Up, prépare cinq jeux d'ici la fin de l'année. En voici un bref descriptif, avant d'y revenir plus précisément dans les mois qui viennent...

PNEUMATIC WEAPON

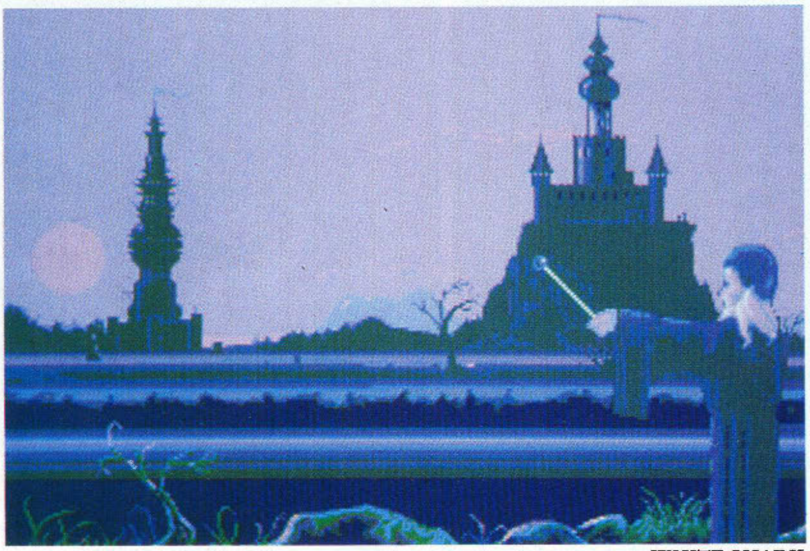
Si vous pensiez que Rick Dangerous II était bien, attendez de jouer à Pneumatic Weapon. Vous dirigez encore un mignon petit personnage à travers des plateformes dans le style arcades. Avec des graphismes extraordinaires et des tonnes d'armes à ramasser, parmi lesquelles une perceuse pour faire des trous dans les plateformes en béton, non seulement le jeu est bon mais en plus il est drôle. L'animation est absolument parfaite, et le terrain à parcourir est immense. Sortie en mars sur Amiga.



PNEUMATIC WEAPON

WHITE SHARK

Prévu pour avril sur Amiga, comportera l'un des scrollings horizontaux les plus rapides vus à ce jour dans un Shoot'em Up: 5 niveaux jouables à deux simultanément, avec des graphismes hyper-balaises. Il y aura 60 armes différentes à ramasser, et il faudra user de stratégie car certains aliens ne réagissent qu'à certaines armes. Vous piloterez votre vaisseau au-dessus d'une jungle luxuriante, d'un environnement techno, de terrains montagneux, et même à l'intérieur de cavernes! La vitesse est l'objectif principal de Demonware, qui veut en faire le premier jeu plus rapide que la lumière...



WHITE SHARK

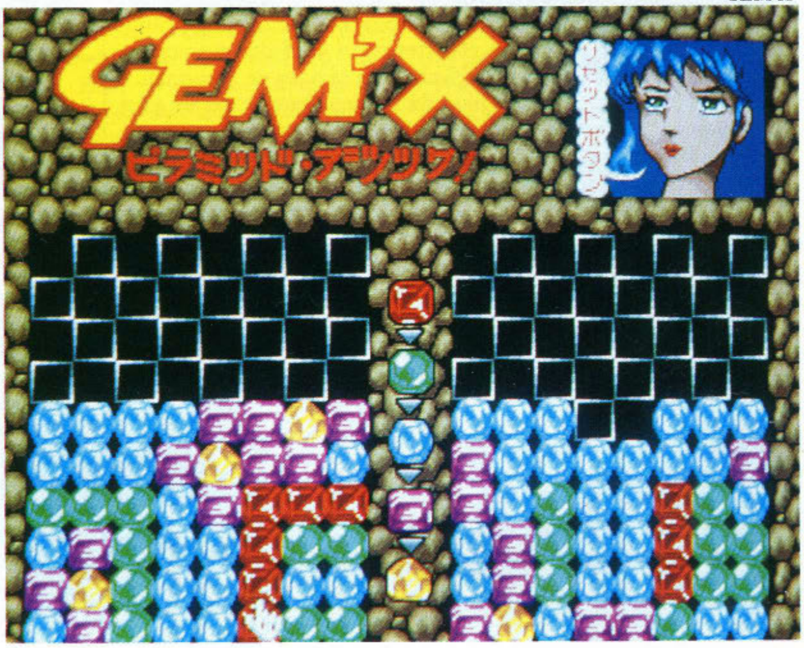
GEM'X

Et voilà l'inévitable "brain teaser", c'est-à-dire ressucée de Tetris, de chez Demonware, qui pour l'occasion crée un nouveau label, Kaiko, pour faire croire que c'est japonais. Ah ah, bande de rusés.

Mais à la limite, ça se comprend un peu, parce que le traitement ressemble à ce que feraient normalement des japonais: graphismes léchés, un son parfait (la musique est composée par Chris Huelsbeck, responsable de la plupart des bandes-son des jeux de Rainbow Arts). Il y aura aussi un mode à deux joueurs, malheureusement pas en véritable compétition, mais contre la montre, avec des niveaux différents.

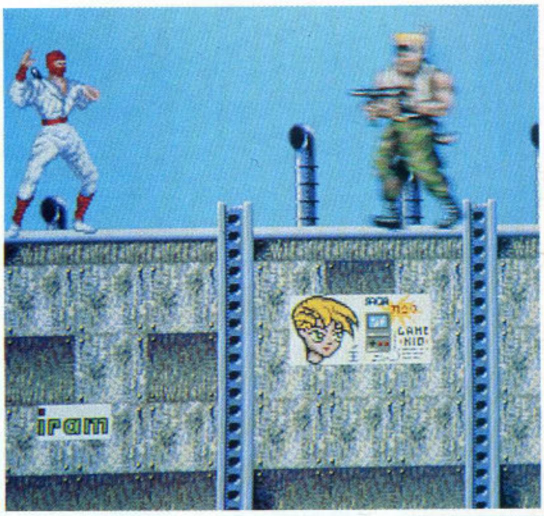
Mais, soyons francs, l'avantage principal du jeu, c'est l'ajout de petites nanas sorties tout droit des mangas japonais, c'est-à-dire des BD érotiques qui se vendent là-bas à la pelle (grâce à Destroy, qui lors de son récent voyage, en a acheté à la pelle). Et Dieu sait que ces nanas ne sont pas du genre à énerver le joueur par un surplus d'habillement. Oh, rien de pornographique, hein, juste une petite touche sexy qui fait vendre 20% d'exemplaires en plus quand on les mets en couverture de n'importe quel journal. Et elles parlent, en plus, avec des voix digitalisées: "I looooove you", "You're greaaaat", "Poooh", pour vous motiver un peu. Gem'X sortira vers le mois de mars, sur ST et Amiga, avec des versions C64 et PC un peu plus tard.

GEM'X



NINJA IN SPACE

Ninja in Space, prévu pour le mois de mai, comportera cinq niveaux qui scrolleront à la fois horizontalement et verticalement en 32 couleurs (sur Amiga, œuf corse). Chaque niveau aura ses propres monstres et son propre décor, ainsi que des énigmes à résoudre particulières à chaque tableau. Naturellement, chaque niveau sera conclu par un super-méchant trois fois plus gros que les autres. Pendant le jeu, le ninja que vous dirigez est capable de jet des shurikens, de dégainer son épée (et de s'en servir, tiens, pendant qu'il y est), de sauter, de s'accroupir, de changer de niveau, d'appeller le Grand Esprit du Dragon (une arme redoutable), et d'utiliser la magie ninjustu, mais pas de filer des coups de pied ni de coups de poing. Le tout sera recouvert d'une très légère couche de poli japonais, disponible depuis peu en pots de 1 et 5 kilos au supermarché du coin. Et ça fait quoi, le poli japonais? Ça donne l'impression que c'est fait au Japon, avec des petits personnages difformes avec de gros yeux et des sprites mignons comme tout.



NINJA IN SPACE


APIDYA

APIDYA

Enfin, toujours chez Demonware, mais pour l'automne prochain, sortira Apidya. Vous allez voir, c'est une histoire hyper-classique. Vous rentrez à la maison, épuisé par votre dernier voyage, et vous trouvez votre nana égorgée, baignant dans une flaque de sang. Oh, classique, vous dites-vous. A tous les coups, elle a marché par inadvertance sur les fourmis tueuses d'Hexicaa, votre ennemi juré, et lui, pour se venger, n'a rien trouvé de mieux que de la tuer à son tour. Et vous avez bien raison, car c'est ewactement ce qui s'est passé. Classique. Comme vous n'êtes pas une mauviette, vous allez vous venger aussi. A l'aide d'un sort magique dont je ne vous donnerai pas la formule, vous vous transformez en une abeille laser géante et tueuse (classique), équipée des toutes dernières innovations en matière d'armement cybernétique. Cette introduction sera présentée sous la forme d'un dessin animé à la japonaise, genre manga. Et donc, vous allez devoir parcourir 6 niveaux avec scroll horizontal sur 32 couleurs. Il y a des niveaux de bonus, et des salles cachées un peu partout. Et bien sûr, il y a des monstres de fin de niveau complètement géants et complètement animés. Vous imaginez, être architecte chez les aliens, ça doit être hyper cool:

"- Alors ici, voyez-vous, je vais mettre une caverne, avec des murs escarpés. Ça vous plaît, comme projet?

- Moui... Enfin, c'est bien, mais je me tâte encore...

- Pas de problème, je vais rajouter des salles cachées et un scrolling qui va à donf.

- C'est mieux, mais ça ne suffit pas encore.

- Ecoutez, puisque c'est vous, je vais faire une chose: je vais rajouter un monstre de fin de niveau pour garder la porte du niveau suivant. Ça vous va, là? Je ne peux pas faire plus, après je bouffe sur ma marge.

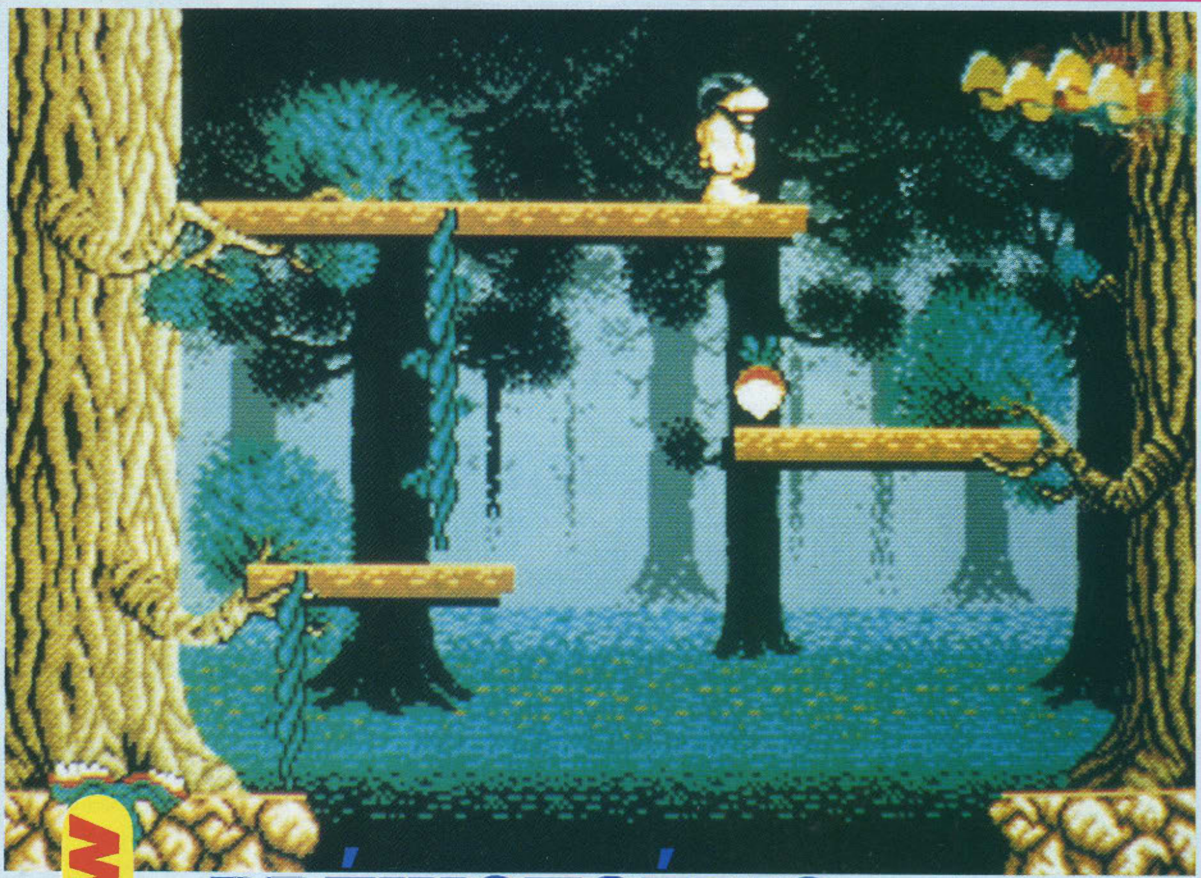
- Ah, là, c'est parfait. J'achète. Merci, monsieur l'architecte.

- De rien, monsieur l'alien."

Bref. Le premier niveau se passe sur des prés, le second sur un lac, le troisième dans les égoûts, le quatrième dans un caniveau, le cinquième dans une machine et le sixième est un secret, pour l'instant. Le jeu se déroulera avec 50 images/seconde, et il y aura du scrolling différentiel à ne pas savoir qu'en faire. Ça promet d'être, au moins, un bon Shoot'em Up.

APIDYA





PREVIEW

PRÉHISTOÉRIC

Trouver à manger a toujours été le problème majeur de l'homme dès qu'il a commencé à ne plus se traîner à quatre pattes. Remontons dans le temps et observons une scène de la vie quotidienne de l'homme préhistorique moyen.

Grawaga, c'est son nom, vient de partir à la chasse. Peau de bête sur les épaules, et massue à la main, il devra affronter des bestioles toutes plus belliqueuses les unes que les autres. C'est que notre pauvre Grawaga a beaucoup de bouches à nourrir.

Préhistoéric est bientôt disponible sur Amiga, chez Titus, et fera apparemment un très bon jeu de plateau avec de grands et beaux ennemis à la fin de chaque tableau.



WONDERLAND, C'EST DE LA MERDE

Certains exemplaires de Wonderland, le jeu d'aventure de Virgin basé sur "Alice au pays des merveilles", sont partis chez les grossistes infectés d'un virus malicieux nommé Stoned, qui lorsqu'il s'active, affiche une feuille de cannabis avec la légende: "Your computer is stoned, legalise marijuana", que nous ne traduirons pas. Il paraît que ce virus n'est pas destructeur, et c'est la moindre des choses. Méfiez-vous quand même...





REALITE VIRTUELLE

La "réalité virtuelle" (marque déposée, vous le savez déjà si vous êtes un habitué de nos infos) va bénéficier d'une expo toute entière le 5 juin prochain à Londres, au Cavendish Conference Centre. si c'est quelque chose qui vous intéresse, vous devriez aller y faire un tour, parce que c'est plutôt un truc américain ou japonais. C'est pas souvent qu'on va en voir en Europe dans les prochaines années.

CHAMPION DU MONDE

Chess Champion 2175X a été déclaré champion du monde des programmes d'échecs sur micro-ordinateurs, récemment, au championnat du monde des programmes d'échecs sur micro-ordinateurs (bien sûr) de Lyon, dans la catégorie "blitz" (dix minutes maximum par coup). Bon, d'une part le X signifie que c'est une version prototype, pas encore en vente, et d'autre part, il tourne sur un Amiga largement accéléré. Quand c'est Ben Johnson qui se dope, il est viré, lui! Le programme est d'Oxford Softworks, un des maîtres en la matière. Le petit frère, Chess Champion 2150, est distribué en France par Infogrames.

VOUS VOYEZ DES SPRITES PARTOUT?

Vous êtes passionné de jeux vidéo et vous voulez vivre de votre passion?

Editeur en tête de l'innovation européenne, TITUS travaille déjà sur les ordinateurs et les consoles du futur pour créer les jeux de demain.

Si vous avez l'étoffe des héros, préparez le futur avec nous en rejoignant notre équipe de programmeurs et de graphistes.

Téléphonez au: (1) 43 32 10 92.

SHADOW DANCER, STRIDER, THUNDERFORCE 3 ...
Des méga Hits pour votre console !

Spécial Anniversai[re] MICROMANI[A]

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

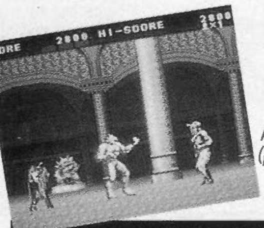
+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1 790 F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur



DEMENT



Altered Beast (jeu d'arcade)

After burner 2 (Arcade)	369F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Rélexion)	369F
Dynamite Duke (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Ghostbusters (Action)	369F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Hell Fire (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
New Zealand Story (Plateforme)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Zany Golf (Arcade)	449F

TITRES A VENIR	
Beanball Benny	449F
Bimini Run	449F
Curse	449F
Dando	449F
Gain Ground	369F
Hellraiser	449F
Joe Montana Football	449F
Ka Ge Ki	449F
Land Buster	449F
Macross	449F
Stormlord	449F
Twin Hawk	369F
Wonderboy 3	369F
Wrestle War	449F

TOP 20 MEGADRIVE	
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	369F
Strider (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	399F
Super Monaco GP (Course F1)	369F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
E Swat (Arcade)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Strategie)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F

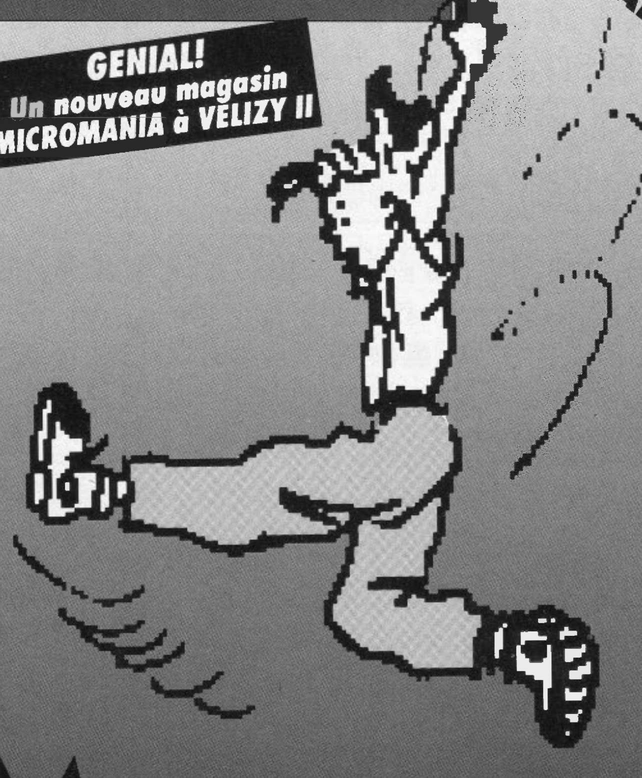
NOUVEAU	
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPT. CARTOUCHE JAPONAISE	175F

Cartouches en provenance directe du Japon

• Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises • Notice en langue étrangère

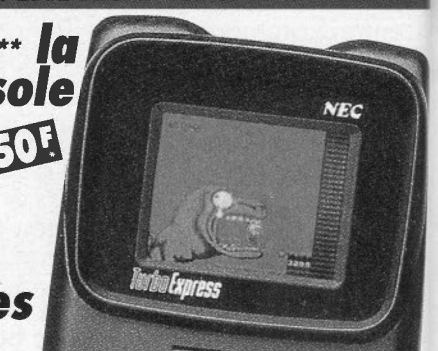
Arrow Flash	449F
Bahamood	449F
Battle Golfer	449F
Cobra Commando	449F
Crackdown	449F
Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
FZ Axis	449F
Giares	449F
Jenov	449F
Junkucheon	449F
Knight Alesta	449F
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	449F
Rainbow Island	449F
Super Air Wolf	449F

GENIAL!
Un nouveau magasin MICROMANIA à VELIZY II



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester ** la nouvelle console portable TURBO GT 2450F et profitez de la baisse de prix sur les logiciels NEC 299 F



Les Nouveautés *	
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Wondor Momo	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F
Pro Tennis Tour	299F
Battle Ace	299F
Puzznic	299F
Blodia	299F

Les Hits *			
Ninja Warrior	299F	Heavy Unit	299F
Chase HQ	299F	Son Son 2	299F
Shinobi	299F	Ordyne	299F
New Zealand Story	299F	PC Kid	299F
Rastan Saga	299F	Psycho Chaser	299F
Mister Heli	299F	Image Fighter	299F
Vigilante	299F	Bloody Wolf	299F
F1 Triple Battle	299F	Download	299F
World Court Tennis	299F	Hyperload Runner	299F
Hell Explorer	299F	Galaga 88	299F
Cyber Core	299F	Rom Rom Stadium	299F
Strange Zone	299F		

** Attention, stocks limités . ** Dans les Magasins MICROMANIA*

La LYNX, la première console de jeux portable avec écran couleur



La console LYNX 1250 F
+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

NOUVEAUTES		TOP LYNX	
Shangai	275F	Zarlord Mercenary	275F
Rampage	275F	Blue Lightening	275F
Rygar	275F	Chip Challenge	275F
Road Blasters	275F	Electrocop (Arcade)	275F
Paperboy	275F	Gates of Zendocon	275F
Miss Pac Man	275F	Gauntlet (Arcade)	275F
Xenophobe	275F	Slime World	275F
Robo Sqwash	275F	Klax (Réflexion)	275F



La GAMEBOY une qualité de jeu incomparable !!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA



La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat

Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcad)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
Hunt for Red October	245F
Jordan VS Bird (Basket)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Ninja Boy (Art Martial)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Mickey Mouse 2 (Plat.)	245F
Monster Truck (T. T. 4X4)	245F
Pacman (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F
Super Chinese Land (Plat)	195F
Twin Bee (Arcade)	245F

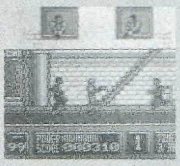
TOP 15 GAMEBOY	
Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mut. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vamp Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F	
After Burst (Action)	145F
Asmik World (Plateforme)	145F
Cadellac (Reflexion)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Funny Field (Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Penguin Wars (Arcade)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Puzzle Road/Daed. Opus	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F

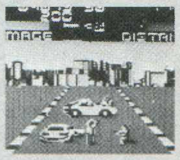
Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	**245F**
Battle Bull (Arcade)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Plateforme)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	175F
Dextérity (Réflexion)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	**245F**
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Final Fantasy (Aventure)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	**245F**
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander(Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Action/Cbt.)	195F
Mercenary Force (Aventure)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	**195F**
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	**195F**
Northstar Ken (Kung Fu)	**245F**
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	**245F**
Penguin Boy (Réflexion)	**245F**
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	**195F**
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Pro Wrestler (Simul. Catch)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	**245F**
Side Pocket (Billiard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Super Marioland (Platforme)	**195F**
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Volley Fire (Arcade)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

LES HITS SUR GAMEBOY


Robocop (Arcade)

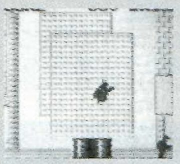

The Gremlins 2 (Arcade)


Chase HQ (Course Auto)

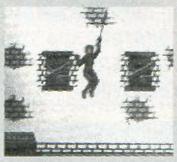

Contra (Style Gr. Beret)

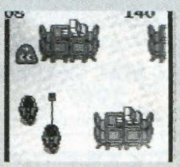

Double Dragon (Arcade)

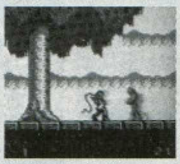

Turtle Ninja (Arcade)

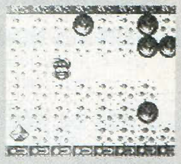

Batman (Plateforme)

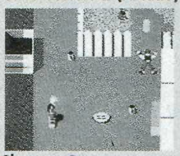

Balloon Kid (Plateforme)


Spiderman (Arcade)

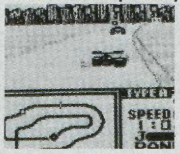

Ghostbusters 2 (Arcade)


Castle Vania(Action)


Boulder Dash(Arcade)


Skate or Die (Skateboard)


Gargoyle's Quest (Plateforme)


F1 Race (Course Auto)

Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !! Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir



SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.





ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.



BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.

SACOCHE DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

PC GOLD HIT 2 299F
+ E Motion+Indiana Jones Action
+Moonwalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION STEALTH	299F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
ITALY 90	249F
INFESTATION	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F
STORMOVIK	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

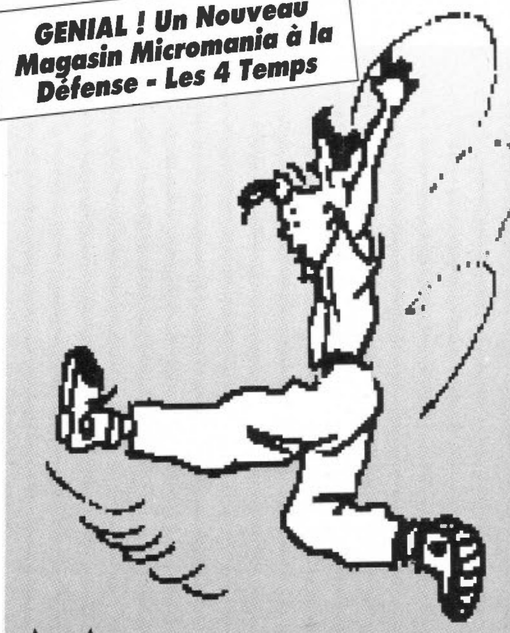
BARD'S TALE 3	299F
BETRAYAL	349F
COVERT ACTION	399F
CRIME WAVE	299F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
IT CAME FROM DESERT	349F
KING QUEST V	399F
LEGEND OF B BOULDER	299F
LEMMINGS	249F
MEAN STREETS	299F
NARC	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
PANG	299F
SIMEARTH	299F
SLIDERS	249F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
Z-OUT	249F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289 F
BATTLE COMMAND	**299F**
BATTLESTORM	**269F**
CAPTIVE	**299F**
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
IMPERIUM	299F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	**299F**
LORDS OF THE RINGS	**349F**
MASTERBLAZER	249F
MIG FULCRUM	**399F**
MONKEY ISLAND	**299F**
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	**249F**
NIGHTBREED ACTION	**299F**
NIGHTBREED JEU ROLE	**299F**
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	**249F**
RICK DANGEROUS 2	**249F**
SECRET WEAPONS	349F
STUN RUNNER	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	**249F**
SUPREMACY	299F
SWAP	**249F**
TEEN AGE MUTANT TURTL	299F

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00

BATTLE CHESS 2	299F				
BLADE WARRIOR	249F				
BUDOKAN	249F				
COLOSSUS CHESS X	249F	INTERPHASE 3D	249F	PANZA KICK BOXING	289F
DE LUXE PAINT 2 FRANC	985F	LEGEND OF FAERGHAIL	299F	RA	249F
F19 STEALTH FIGHTER	385F	LHX ATTACK CHOPER	399F	TV SPORT BASKETBALL	349F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F	M1 TANK PLATOON	399F	ULTIMA VI	299F
INDY 500	249F	MONTY PYTHON	249F	WONDERLAND	349F

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
+ Shinobi + Double Dragon 2
+ Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD
249F
+ Batman The Movie + Indiana Jones Action + Roboccop + Ghostbuster 2

LES CHEVALIERS 249F
+ Black Tiger + Dynasty Wars
+ Strider + Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F
+ Turbo Out Run + Crackdown
+ Super Wonderboy + Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètres haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LE MONDE DES MERVEILLES
249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island + Super Wonderboy
+ Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N°2 249F
+ Ghostbusters 7 + Cabal
+ Opération Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action + The Strider
+ Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N°1 ~~249F~~ 179F
+ Silkworm + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ 199F
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
AWESOME	349F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SECRET AGENT	249F
SHADOW WARRIORS	249F
GOLDEN AXE	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
GOLD OF THE AZTECS	249F
PLOTTING	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
F29 RETALIATOR	249F
LOST PATROL	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
CADAVER	249F
NITRO	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
INDY 500	249F
M 1 TANK PLATOON	299F
VOODOO NIGHTMARE	249F

1 an de garantie sur tous les logiciels

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
E - SWAT	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
NIGHTBREED (ROLE)	249F
NIGHT BREED(AVENT.)	249F
OBITUS	349F
PANG	249F
POWERMONGER	299F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F	**LE CRIME NE PAIE PAS**	**299F**
Advanced Destroyer simul.	289F	**MASTER BLAZER**	**249F**
ALCATRAZ	249F	METAL MASTERS	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F	MIG FULCRUM	349F
AMAZING SPIDERMAN	**269F**	MONKEY ISLANDS	249F
AMNIOS	199F	MURDERS IN SPACE	249F
AQUAVENTURA	349F	**MUDS**	**249F**
ARMOURGEDDON	**249F**	**MYSTICAL**	**249F**
BAD LANDS	249F	NIGHT SHIFT	249F
BARBARIAN 2 (PSYGN)	249F	OPERATION HARRIER	249F
BATTLE STORM	**269F**	**SAINT DRAGON**	**249F**
BETRAYAL	**299F**	SIMULCRA	249F
CARTHAGE	249F	**SPEEDBALL 2**	**249F**
CHAOS STRIKES BACK	**249F**	**SPINDIZZY 2**	**249F**
COUGAR FORCE	269F	**STUN RUNNER**	**249F**
CUTIPOO	**249F**	SWAP	249F
EMPIRE(COCKTEL)	299F	SWIV	249F
FLIGHT OF INTRUDER	**299F**	**NINJA TURTLES**	**249F**
GEISHA	**279F**	ULTIMA V	299F
HARD DRIVIN' 2	249F	**UMS 2**	**299F**
JUDGE DREDD	**199F**	**WOLF PACK**	**299F**
KILLING CLOUD	249F	**Z-OUT**	**249F**

ENSEMBLE DU CATALOGUE

688 ATTACK SUB	249F	MIDWINTER	289F
APPRENTICE	249F	MONTY PYTHON	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F	PANZA KICK BOXING	289F
BUDOKAN	249F	POLICE QUEST 2	349F
CAPTIVE	249F	POPULOUS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F	PRINCE OF PERSIA	249F
DE LUXE PAINT 3(FR)	749F	RA	249F
EXPLORA 3	299F	RICK DANGEROUS 2	249F
FINAL BATTLE	249F	SLIDERS	249F
FIRE AND FORGET 2	269F	SNOWSTRIKE	249F
IMPERIUM	249F	SPELLBOUND	199F
INT.SOCCER CHALL.	249F	SUPER OFF ROAD RACER	249F
ITALY 90 (LES CHAMP)	199F	SUPREMACY	299F
IVANHOE	249F	THE IMMORTAL	249F
KICK OFF 2	249F	TURRICAN	249F
KILLING GAME SHOW	249F	UN SQUADRON	249F
MAGIC FLY	249F	WINGS	299F
MAUPITI ISLAND	289F		

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX	*ST et Amiga*	~~249F~~ - 179F
WHEELS OF FIRE	*ST et Amiga*	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	*ST et Amiga*	~~249F~~ - 179F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER **NOUVEAU**

SEGA ARCADE TURBO
199F
TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

LES STARS DE HOLLYWOOD
249F
BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ 199F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin
+ Powerdrift

LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 m haie, lancer de marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse.

LES GUERRIERS NINJA 275F
NOUVEAU SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ Super Wonderboy
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ Robocop
+ Rambo 3

EDITION SPECIALE 299F
INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
Texte à l'écran et manuel en français.



NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BETRAYAL	299F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
E SWAT	249F
GOLDEN AXE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
PANG	249F
POWERMONGER	299F
PUZZNIC	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
SLIDERS	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289F
AMAZING SPIDERMAN	269F
APPRENTICE	**249F**
ARMOUR-GEDDON	**249F**
BAD LANDS	**249F**
BATTLESTORM	**269F**
CARTHAGE	**249F**
COUGAR FORCE	269F
CUTIPOO	**249F**
Disc	249F
FLIGHT OF INTRUDER	**299F**
GEISHA	279F
HARD DRIVIN'2	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	**249F**
LA BANDE A PICSOU	**249F**
LE CRIME NE PAIE PAS	**299F**
LOST PATROL	249F
MASTER BLAZER	**249F**
MATRIX MARAUDERS	**199F**
MIG FULCRUM	349F
MONKEY ISLANDS	249F
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	**249F**
NIGHTBREED (JEU / ROLE)	**249F**
NIGHTSHIFT	249F
NINJA TURTLES	**249F**
OBITUS	349F
OPERATION HARRIER	249F
SAINT DRAGON	**249F**
SIMULCRA	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

SPEEBALL 2	**249F**
STUNRUNNER	249F
SUPER OFF ROAD RACER	**249F**
SWAP	249F
SWIV	249F
UMS 2	**299F**
WOLF PACK	299F
Z-OUT	**249F**

TOP 20 ATARI ST/STE

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
SHADOW OF BEAST	249F
SECRET AGENT	199F
SHADOW WARRIORS	199F
GOLD OF THE AZTECS	249F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
NIGHT BREED ACTION	249F
PLOTTING	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
TURRICAN	249F
VOODOO NIGHT MARE	249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC	299F
F29 RETALIATOR	249F
NITRO	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FIRE AND FORGET 2	269F
M 1 TANK PLATOON	299F
THE IMMORTAL	249F
BATTLE MASTER	249F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

ANARCHY	199F	LEISURE SUIT LARRY 3	399F
BACK TO THE FUTURE 2	249F	MAGICIAN	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F	MAGIC FLY	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F	MAUPITI ISLAND	289F
CAPTIVE	249F	MIDNIGHT RESISTANCE	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F	MIDWINTER	279F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599F	MONTY PYTHON	199F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F	PANZA KICK BOXING	289F
EXPLORA 3	299F	RA	249F
FINAL BATTLE	249F	RICK DANGEROUS 2	249F
IMPERIUM	249F	SNOWSTRIKE	199F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F	SPELLBOUND	199F
INT. SOCCER CHALL.	249F	SUPREMACY	299F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F	UN SQUADRON	249F
IVANHOE	199F	VENUS	199F
KICK OFF 2	249F		

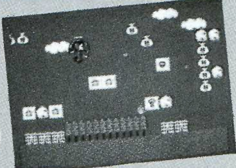
OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX	*ST et Amiga*	~~249F~~ - 179F
WHEELS OF FIRE	*ST et Amiga*	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	*ST et Amiga*	~~249F~~ - 179F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749 F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble péritel





Console Sega + le pist.	1049F
Pistolet Sega	269F
Control Stick Sega	139F
Rapid Fire Sega	109F
Manette Speed King	145F
Lunettes 3D	309F
Manette Quick Joy	199F
Adaptateur Master System/Megadrine	329F
Control Pad Sega	99F

NOUVEAUTES

Aérial Assault	325F
Battle Squadron	325F
Double Hawk	285F
Gauntlet	325F
Impossible Mission II	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Paperboy	325F
Parlour Games	295F
RC Grand Prix	325F
Ultima IV	325F

TOP 15 SEGA

Golden Axe	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Wonderboy M.L	295F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F
Batlle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
After Burner	325F
Shinobi	325F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Cloud Master	295F

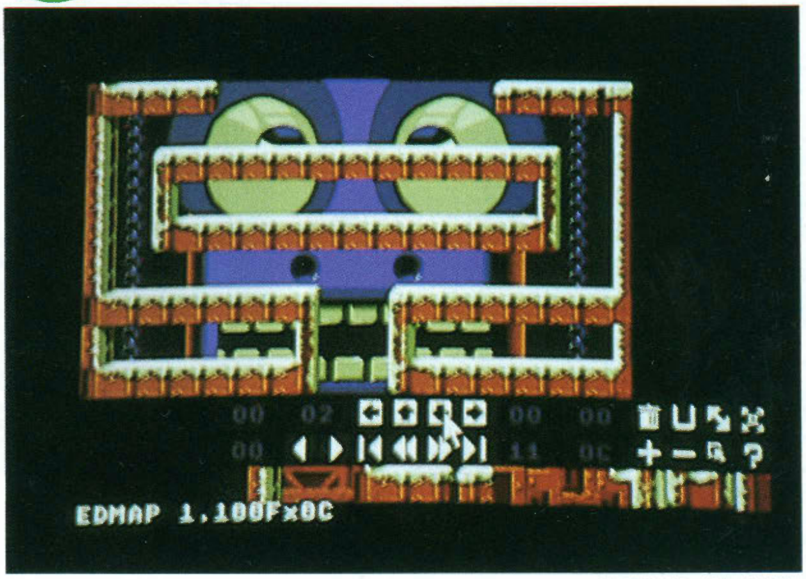
Alex Kidd in Shinobi World	325F	Golfa Mania	295F
Alien Syndrome	295F	Golvellius	325F
Alex Kid Lost Star	295F	Great Basketball	285F
Alex Kid H.T.V.	255F	Lord on the Sworld	325F
Aleste Powerstrike	255F	Out Run 3D	315F
American Baseball	295F	Psycho Fox	325F
American Pro Football	295F	R Type	325F
Assault City	295F	Space Harrier	295F
Basketball Nightmare	295F	Thunderblade	295F
California Games	295F	Wonderboy 3	325F
Captain Silver	295F	World Soccer	285F
Choplifter	285F	Zaxxon 3D	315F
Dynamite Dux	325F	Zillion 2	285F
Fantazy Zone 2	295F		

POUR COMMANDER :
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00
3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA BP 114 . 06560 VALBONNE

Prix valables sauf erreur d'impression.

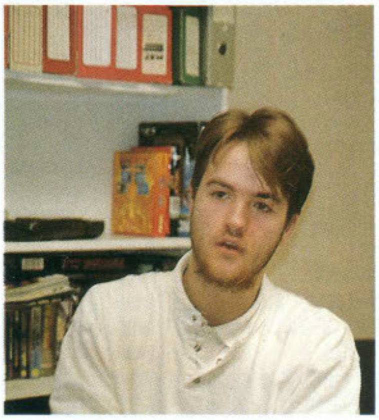
news previews

J'ARROSE MON JEU TOUS LES JOURS, IL EST BIENTOT GRAND



EDITEUR DE MAPS

Snow Bros, dont nous avons commencé à vous parler le mois dernier, continue à grandir et à évoluer. Il devrait être terminé en avril prochain. Ce mois-ci, après le stade d'évaluation technique, ce sont les graphismes sur écran qui constituent la majeure partie du travail de l'équipe d'Ocean France. Entretien avec Lionel Dessoly, l'un des deux graphistes.



LIONEL DESSOLY, GRAPHISTE.

UN DES MONSTRES



UN AUTRE MONSTRE

Joy - Alors, Snow Bros avance?

Lionel Dessoly - Il avance, encore qu'on a quelques problèmes: Pierre Ardane, le programmeur, s'est cassé le pouce droit... Il ne peut plus taper sur un clavier!

Joy - C'est grave?

LD - Pour lui, non, il sera rétabli bientôt, et pour le jeu non plus, car nous finissons en ce moment les graphismes, la programmation ne commencera que dans les prochaines semaines.

Joy - Tant mieux. Alors, comment faites-vous pour retranscrire les graphismes de la borne d'arcade sur micro?

LD - Comme on n'a pas les disquettes des dessins d'origine, on est obligé de tout refaire à la main. C'est-à-dire qu'on joue à la borne d'arcade, on gèle l'image, et on recopie pixel par pixel.

Joy - Qui fait quoi, entre ton frère et toi?

LD - Philippe s'occupe des sprites, et je fais les décors. Bien sûr, comme les micros n'ont pas autant de couleurs que les bornes d'arcade, on doit simplifier un peu certains dessins. En outre, comme nous n'avons qu'une seule palette de couleurs, les couleurs du fond et des sprites sont les mêmes. C'est à nous de modifier très légèrement les sprites pour que justement

ils s'harmonisent avec le fond. Et puis les fonds doivent absolument être de meilleure qualité que l'arcade, car chez lui, l'utilisateur a plus le temps de noter les défauts. Paradoxalement, les graphismes micro sont souvent plus beaux que l'arcade...

Joy - Vous utilisez quel programme graphique? Sur quelle machine?

LD - On travaille sur ST, parce que c'est plus facile de porter les dessins ensuite. Et le programme est interne à Ocean, il permet de faire des sprites d'une taille allant jusqu'à 64*64, de les retourner, de remplir des zones, de les animer, etc. Il y a même une fonction qui n'existe à ma connaissance dans aucun autre programme, c'est la possibilité d'avoir deux pinceaux en permanence: tu choisis deux couleurs différentes, et en cliquant avec le bouton de gauche, tu peins (ou tu traces un carré, un cercle, tu remplis...) avec la première couleur, et avec le bouton de droite, et traces avec la seconde couleur. Ça n'a l'air de rien, mais ça permet de gagner un temps fou. Et ce même programme permet aussi de faire des "maps", c'est-à-dire de dessiner le décor petit bout par petit bout, puis d'assembler ensuite les bouts pour créer plusieurs décors entièrement différents à partir des mêmes éléments.

Joy - Et les sprites sont recopiés pixel par pixel?

LD - Non, ils sont retravaillés: on commence par la silhouette, puis on rajoute les membres, les yeux, puis on travaille sur la couleur.

Joy - Il faut combien de temps pour dessiner toutes les animations qui composent un seul personnage?

LD - Disons qu'en moyenne, il faut compter entre un jour et un jour et demi.

Joy - Et pour les décors?

LD - Là, c'est simple, il faut deux semaines par niveau. Donc, comme il y a cinq niveaux, il faut deux mois et demi, ou un tout petit peu plus. Il y a dix tableaux par niveau. Et tout ça, c'est pour le premier jet, car une fois que Pierre aura commencé la programmation, il y aura des retouches à faire, des couleurs qui ne vont pas bien ensemble, ou des animations à revoir... Mais comme ça se fait en parallèle avec la programmation, le temps que ça prend ne se répercutera pas sur la date de sortie.

Joy - Vous avez commencé à travailler chez Ocean il y a combien de temps?

LD - Philippe a commencé il y a deux ans, et moi en avril dernier.

Joy - Sur quels jeux avez-vous déjà travaillé?

LD - Philippe a fait Beach Volley, Ivanhoé et un tout petit peu de Plotting, et ensemble, nous avons fait Toki.

Joy - Quels sont les jeux qui, graphiquement, t'ont le plus impressionné?

LD - En arcades, c'est Ako, Outzone... Et sur consoles, Tatsujin. Et les simulateurs m'impressionnent aussi, bien que les graphismes soient calculés et pas dessinés.

Joy - Très bien. Tous les graphismes sont donc terminés, la programmation va pouvoir commencer?

LD - Absolument.

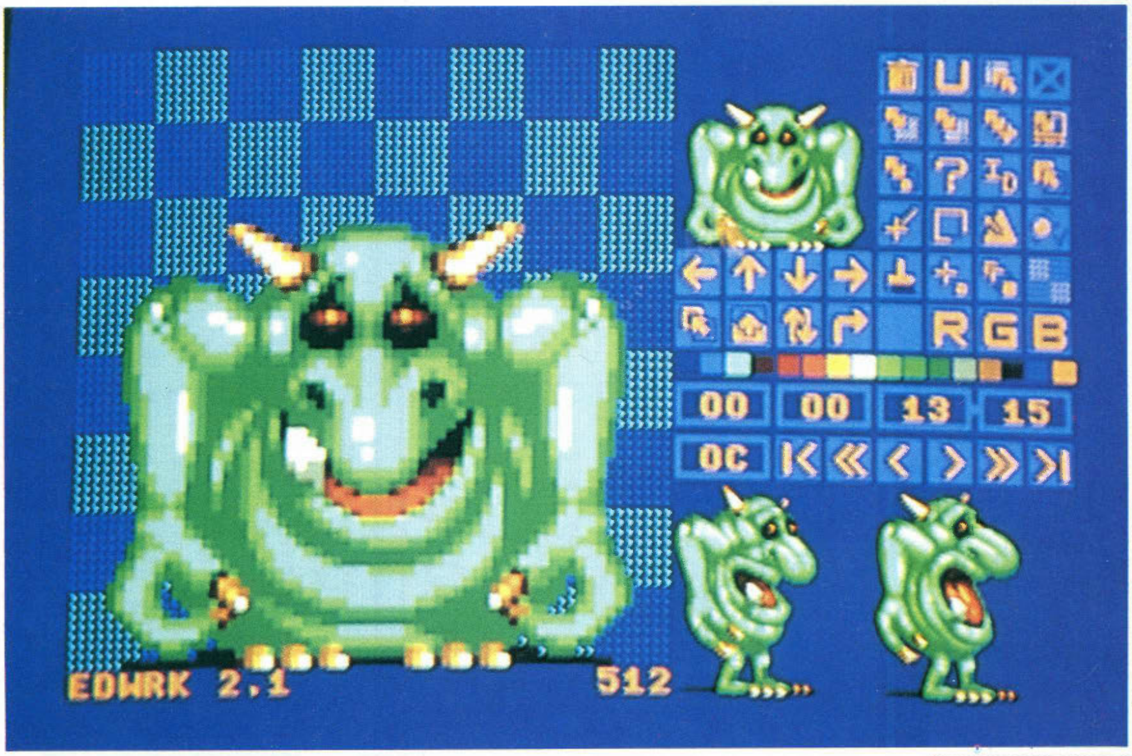
Joy - Ok, on revient voir Pierre le mois prochain. Merci.



"ECOUTE, JE NE PEUX PAS TE PARLER, IL Y A DES JOURNALISTES DANS MON BUREAU..."



EDITEUR DE SPRITES



UN DES MONSTRES DE FIN DE NIVEAU

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C^ial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS

10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
15 MEGASTARS	ND/225
CARTOONS	155/25
CHALLENGERS	ND/295
CLAP CINE	169/239
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N°1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION II	169/245
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES GUERRIERS NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225
LES TILT D'OR LORICIELS	ND/195
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
BLOODWYCH	125/165
CARRIER COMMAND	139/189
CHESSMASTER 2000	169/239
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGON BREED	99/169
ESWAT CYBER POLICE	95/145
F16 COMBAT PILOT	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	95/145
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
GREMLINS II	99/159
IRON LORD	ND/195
KICK OFF 2	95/145
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
LINE OF FIRE	95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
MOKOWE	ND/195
NARCO POLICE	109/169
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
PANZA KICK BOXING	165/195
POLE 500	145/175
ROBOCOP II	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SAGA	ND/195
SAINT DRAGON	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SDAW	ND/145
SHADOW OF THE BEAST	129/159
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	109/169

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
CHALLENGERS	ND/295
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
HOLLYWOOD COLLECTION	125/165
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
TNT (HITS TENGEN)	ND/295
WHEELS OF FIRE	149/249
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	129/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
ATOMIC ROBOKID	ND/195
B.A.T.	ND/195
BACK TO THE FUTURE II	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BETRAYAL	149/199
CABAL	95/145
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
F16 COMBAT PILOT	180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	109/169
SAINT DRAGON	109/169
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
TWINWORLD	109/169
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160
ZOMBI	149/199

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

10 MEGA HITS VOL 2	345
ACCOLADE IN ACTION	245
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
EPYX SPORTING GOLD	295
FULL BLAST	295
HEROES	245
LES BATTANTS	345
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GEANTS DU SPORT	295
LES TILT D'OR	245
PC GOLD HIT II	295
POWER CRASH	295
POWER PACK	325
TITUS ACTION	345
ADVANCE DESTROYER SIMULATION	285
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATMAN THE MOVIE	245
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	295
BUDOKAN	245
CAPTIVE	295
CONQUEST OF CAMELOT	445
COUGAR FORCE	269
CRYSTALS OF ARBOREA	249
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAS BOOT	399
DAYS OF THUNDER	295
DICK TRACY	249
DUNGEON MASTER	395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EMPIRE GALACTIQUE	345
F19 (MICROPROSE)	385
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
GEISHA	295
GETTYSBURG	345
GREAT COURTS II	245
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2	249
KING QUEST V	395
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOOM	295
LORD OF THE RING	325
LOST PATROL	245
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
NARCO POLICE	269
NINJA TURTLES	295
OPERATION STEALTH (256 COUL)	345
PANZA KICK BOXING	285
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
PRINCE OF PERSIA	245
RAILROAD TYCOON	345
RICK DANGEROUS II	245
SATAN	240
SECRET OF MONKEY ISLAND	345
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
STORMLORD	295
STORMOVIK	295
TEST DRIVE III	279
THUNDERSTRIKE	249
TORVAK THE WARRIOR	245
TV SPORT BASKETBALL	345
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	299
U.M.S. II	349
VETTE	295
WING COMMANDER	295
XENON II	290

MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU

ATARI :	
520 STE	PROMO
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	3990
1040 STE+ ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA :	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	150
EXTENSION MEMOIRE 512 KO + HORLOGE A501	950
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800	1890
EPSON LQ 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	189
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONNAL 3D TENNIS	110
ITALY 90	120
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
CARTOONS	269
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRAGON'S LAIR + SPACE ACE	445
EDITION N° 1	245
EPYX SPORTING GOLD	295
HEROES	295
FULL BLAST	299
LES BATTANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES FOUS DU VOLANT	245
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	285
APPRENTICE	245
B.A.T.	299
BACK TO THE GOLDEN AGE	260
BATTLE COMMAND	195
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLITZKRIEG MAY 1940	280
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHESS CHAMPION 2175	295
CHASE HQ II	195
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	295
COUGAR FORCE	269
CRYSTALS OF ARBOREA	225
DAYS OF THUNDER	260
DELUXE PAINT	495
DICK TRACY	245
DRAGON FLIGHT (VF)	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	295
EXPLORA III	295
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FINAL CONFLICT	269
FIRE & BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATEUR II (FRA)	345
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GETTYSBURG	345
GOLD OF THE AZTECS	245
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ART DE LA GUERRE	295
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LAST NINJA REMIX	269
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LINE OF FIRE	245
LOST PATROL	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MASTER SOUND II	460
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
N.A.R.C	245
NARCO POLICE	269
NINJA TURTLES	245
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PANG	195
PICK'N PILE	260
PLOTTING	195
POPULOUS STF/STE	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
QUARTET (CREATION MUSICALE)	549
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
SAINT DRAGON	245
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SLIDERS	239
SPEEDBALL II	269
STORMLORD 2	195
STRIDER II	245
ST REPLAY VIII	850
SUPER SKWEEK	195
SUPREMACY	269
S.W.I.V.	245
TCB TRACKER (CREAT. MUSICALE)	549
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL (1 MEG)	245
THE TELLER	260
TOKI	245
TOM & THE GHOST	260
TOTAL RECALL	245
TOURNAMENT GOLF	245
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S.2	295
WOLFPACK	295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	239

AMIGA

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
EXPYX SPORTING GOLD	295
FULL BLAST	299
HOLLYWOOD COLLECTION	245
LES AVENTURIERS	245
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
MIND GAMES	269
POWER PACK	295
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295
AMOS THE CREATOR	495
AWESOME	345
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHASE HQ II	195
CHESS CHAMPION 2175	295
CORPORATION	295
CORPORATION MISSION DISK	169
CRYSTAL OF ARBOREA	225
DICK TRACY	245
DRAGON'S LAIR II	399
DRAGON FLIGHT (VF)	299
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	295
ESWAT CYBER POLICE	245
EXPLORA III	295
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK I	195
FALCON MISSION DISK II	195
FIRE & BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLIGHT OF THE INTRUDER	299
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GETTYSBURG	345
GOLD OF THE ASTECS	249
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ART DE LA GUERRE	295
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LAST NINJA REMIS	269
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
MONTHY PYTHON	195
N.A.R.C.	195
NARCO POLICE	269
NINJA TURTLES	295
NO EXIT	225
OBITUS	345
OPERATION STEALTH	295
PANZA KICK BOXING	245
PANG	245
POLICE QUEST II	345
PRINCE OF PERSIA	245
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
PLOTTING	249
POOL OF RADIANCE	295
POWERMONGER	295
ROBOCOP II	245
RICK DANGEROUS 2	245
SAINT DRAGON	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SLIDERS	239
SPEEDBALL II	245
STRIDER II	245
STUDIO ANIMATION WALT DISNEY	990
SUPREMACY	269
SUPER SKWEEK	195
S.W.I.V.	245
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL	245
TOKI	245
TOM & THE GHOST	260
TOTAL RECALL	245
TOURNAMENT GOLF	269
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	245
TV SPORT BASKETBALL	249
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	295
ULTIMATE RIDE	269
U.M.,S II	295
UNREAL	295
WINGS (1 MEG)	295
WINGS (512 K)	295
WOLFPACK (1 MEG)	295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	269
WRATH OF THE DEMON	345

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____ CODE POSTAL ____
Tél ____

Date d'expiration —/—
Signature:

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

OUI, JE M'ABONNE A JOYSTICK!

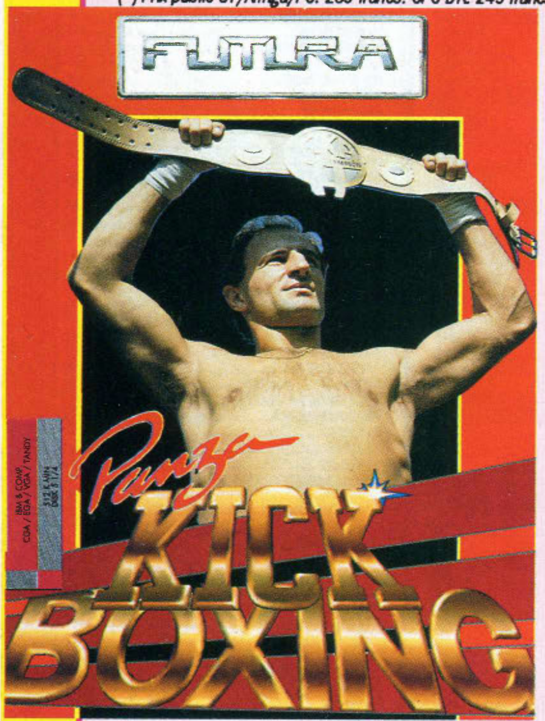
2 formules au choix

FORMULE 1

289 F d'économie! (*)

ABONNEMENT D'UN AN + PANZA KICK BOXING

275 F + 289 F = **275** F au lieu de 564 F!
Soit une économie de 289 francs!
(offre valable pour la France métropolitaine uniquement)
(*) Prix public ST/Amiga/PC: 289 francs. CPC DK: 249 francs. CPC K7: 199 francs.



C'est un véritable cadeau de Noël que vous fait Joystick: en vous abonnant pour un an (11 numéros), non seulement vous recevrez régulièrement votre exemplaire de Joystick à domicile, mais en plus, vous recevrez gratuitement le logiciel Panza Kick Boxing de Loriciel, sous le format que vous pouvez choisir: CPC K7, CPC DK, ST, Amiga, PC 3"1/2 ou PC 5"1/4. En plus, vos petites annonces sont prioritaires et vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.

FORMULE 2

55 F d'économie!

ABONNEMENT D'UN AN (11 NUMEROS)

11 x 25 F = **220** F au lieu de 275 F!
Soit une économie de 55 francs!

Vous n'êtes pas branché boxe thaï? Ce n'est pas grave, nous vous proposons de réaliser 55 francs d'économie en vous abonnant pour un an (11 numéros); vous recevrez tous les mois votre Joystick à domicile. Vos petites annonces sont prioritaires et en plus, vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.



BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer à JOYSTICK, Service abonnements, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ **Je choisis la formule 1.** J'envoie 275 francs et vous créditez le pseudo: .... des 60 minutes de crédit T2 (le pseudo en question doit déjà exister sur le serveur). Vous m'envoyez Panza Kick Boxing pour la machine suivante:

☐ CPC K7 ☐ CPC DK
☐ ST ☐ Amiga
☐ PC 3"1/2 ☐ PC 5"1/4

☐ **Je choisis la formule 2.** J'envoie 220 francs et vous créditez le pseudo: .... de 60 minutes de connexion en T2.
Abonnement Europe: 350 francs
Reste du monde (par avion): 500 francs

☐ Je commande les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO au prix de 10F pièce (sauf le Hors-Série qui est à 30F)

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 HS

Entourer les numéros choisis

☐ Je commande les anciens numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F pièce (sauf le numéro 7 à 30F)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12

Nom: ....

Prénom: ....

Adresse: ....

....

Code Postal: |_|_|_|_|_|

Ville: ....

Age: .... Ordinateur: ....

DANBOSS



DANBISS



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

EDITO

Salut les loustocs.

Vous avez de la chance, savez-vous? Deux jours avant la fin du boudage (c'est-à-dire avant de donner les maquettes du journal à l'imprimeur), on a eu dans l'ordre les catastrophes suivantes: un lecteur de disquettes qui ne marchait plus (on a dû le changer), l'alim d'un ordinateur qui a lâché (on a dû la changer), les boot blocks du disque dur qui se sont mis à déconner (on a dû le changer), les fichiers de Jeux... Crack qui se sont vérolés (on a dû les changer) et la guerre a été déclarée officiellement (on n'a rien pu faire, là). Heureusement, on a pu se démerder pour tout remettre dans l'ordre, mais croyez-moi, on a eu chaud. Pour répondre à un lecteur qui posait la question: "Comment fait-on pour gagner le Jack's Poke?", la réponse est: on envoie des solutions, des patches, des astuces et des bidouilles. Si elles sont originales et intéressantes, on les publie, et vous touchez du blé: fastoche!

Amusez-vous bien, et changez de trottoir si vous croisez un Irakien. Hasta la vista!

Danboss et Danbiss.

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE 13400F

Résultats Concours

• Concours Storm Joystick N°10

1er prix, tous les jeux Storm 1991:
Florian Klein

2ème au 10ème prix, le jeu St Dragon plus 1 badge:
Gaël Rolland
Thomas Mithieux
Stephan Crombecque
Brigitte Bourgois
Benjamin Yoris
André Bangoura
David Didier
Youssef Ennahdi
Noël Saunier

11ème au 20ème prix, 1 badge:
Nicolas Maury
Nicolas Chevalier
Michaël Stouffs
Loïc Bouyer
Jean-marc Volle
Johnny Vasseur
Guillaume Maitzner
Jean-Pierre Marro
Thierry Laversin
Joakim Bouaziz

• Concours Top 50 Joystick N°11

1er prix, 50 titres Top 50 en cassette audio :
Christophe Guenoon

2ème au 5ème, sacoche Eswat et un soft:
Fabrice Belleteix
Laurent Xavier Luciani
Christophe Tathieu
Fabrice Vora

6ème au 10ème prix, un serre-tête Line of Fire et un jeu:
David Chapuis
Abderahmène Mecheri
Pascal Petit
Frédéric Renan
Sébastien Salupo

11ème au 50ème prix, 1 jeu + 1 tatouage Line of Fire:
Frédéric Afonso
Michaël Amérigo
Françoise André
Patrick Assous
Clotaire Balsimini
Alain Bentejac
Yvan Berneuil
Lucien Boin
Freddy Bougy
Steeve Chansay
Paul Dassonville
David Dubois
Mathieu Gauthe
Jean-Philippe Gérard
Eric Gier
Guilhen Gras
Kevin Hermant
Benoît Janusz
Cyrille Jeanmenne
Romuald Langeron
Lucas Larrigaudiere
Benoist Lawniczak
Fabrice Lemaire
David Mazzeo
Jean-Baptiste Minchelli
Yannick Molineri
Julien Mousnier
Gregory Page
Thomas Paris
Reynald Queval
Patrice Rageau
Damien Reinier
Johann Rivat
Jean-Laurent Sarraih
Gregory Terrin
Cédric Touraille
Jérémy Tordjeman
Patrice Tuquet
Nicolas Uzan
David Vallet

• Concours Hazardous Joystick N°11

1er prix, un Flipper:
Ducros Jean-Pierre

2ème prix, une Core Grafx:
Anoual Lahlou

3ème prix, un joystick Arcade Power Stick:
Julien Verpeaux

4ème et 5ème prix, un jeu Nec:
Didier Duffay
Adel Ferjani

•Résultats concours permanents sur le superbe serveur 3615 Joystick:

Les 5 mascottes sont:
ALIBIBO
AMIGABOUL
CRACKY
WASAR
ZAAC



Amigaboul

Ils ont gagné le droit d'avoir l'extension "MASCOTTE" dans la liste des connectés, plus 2500 minutes de connexion gratuite, plus un abonnement d'un an à Joystick, plus le droit d'avoir leur photo dans le journal, et seul Amigaboul a été assez rapide: c'est donc sa photo que vous pouvez contempler ici.

■ Ont gagné un walkman ce mois-ci:
ABARTH
LQMR
GONZO
FRIPOUILLE

■ Ont gagné une Gameboy ce mois-ci:
GONZO
CUBITUS
PCRENARD
NUX

■ Les petits veinards !!! Voila les 10 Abonnés, tirés au sort, qui ont gagné ce mois-ci un soft pour leur ordinateur:
Michel Mantel
`Sébastien Seveno
Arnaud Deleas
Gilles Querat
Xavier Crouzy
Guillaume Mesdian
Jean Luc Simon
Jérôme Buges
Eric Hervé
Lionel Berthelot

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur vo
tre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'éxistent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait grâvement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment proceder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
*- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur **
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
*Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur **
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !
Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran
Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

BATMAN

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &1C9Ø, Ø.

PACIFIC

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &4F92,Ø.

CHASE H.Q.

Prenez l'option clavier et tapez 'SHOCKED'. Vous verrez apparaître le mot 'TEST' en bas de l'écran. Alors en appuyant sur :
'1' - reprendre le jeu sur le tableau en cours.
'2' - passer au niveau suivant.
'3' - pour voir l'image de fin.
'4' - pour une vie supplémentaire.
(David GAILLARD)

BASKET MASTER

Quand votre adversaire veut faire un smatch, il faut faire comme si vous voulez le bousculer (sans faire "FIRE"), ainsi il fera une faute et au bout de 5, il sera disqualifié.
(Philippe MOREAU).

STORMLORD

A l'écran titre tapez BRINGONTHEGIRLS, puis tapez un chiffre de 1 à 4 correspondant au niveau où vous voulez commencer avec les vies infinies (attention!!! le temps s'écoule toujours).
(VUILLOT Christophe).

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

1°) Pour combattre le 1er rhinocéros, il vaut mieux utiliser soit le bâton soit le sabre.

2°) Pour combattre le 2ème rhinocéros (l'endroit où il y a les trous) il faut utiliser les boomerangs.

3°)Pour battre le véhicule ennemi qui a une tête, il faut se mettre à côté de sa tête et tirer de façon continue. Vous perdrez un peu de vie. Ensuite une fois qu'il sera battu vous changerez de niveau.

4°) Pour combattre Shredder il faut d'abord trouver les "shurikens" qui se trouvent dans les égouts. Ensuite les utiliser contre lui.
(Yannick RUEL).

FIENDISH FREDDYS' BIGTOP O'FUN

Lorsque le jugement de l'équilibrisme arrive, remettre le compteur du lecteur de cassettes à ØØØ et laisser charger l'homme-canon.
Si votre somme est alors inférieure à 1Ø.ØØØ $, rembobinez la cassette à ØØØ après le jugement, vous pourrez alors refaire l'homme canon autant de fois que vous vous voudrez et ainsi compléter la somme demandée!
(VUILLOT Christophe).

IVANHOE

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit simplement de taper en majuscule MOUSE;! et miraculeusement vous aurez des vies infinies.
(SERRE François).

TURBO CHOPPER

Pour changer de tableau: CTRL + ESC
Pour changer le fond de couleur: CTRL + SMALL ENTER.
(LECOMTE Christophe).

DYNAMITE DUX

Pour changer de tableau: Appuyer simultanément les touches CHEAT et le choix des niveaux (1 à 6) s'effectuera.
(LECOMTE Christophe).

SUPER STUNTMAN

Tapez LIVEWIRE dans les High-Scores et vous disposerez de tout à l'infini.

THE UNTOUCHABLES

Lorsque le message " Searching 1 " apparaît à l'écran, laissez se défiler la cassette jusqu'a ce qu'apparaisse le message "Found 1 Loading 1 ". Arrêtez alors la cassette et faites avance rapide jusqu'a la seconde partie du tableau souhaité.
Voici les numéros du compteur correspondants aux tableaux suivants (valable pour la seconde face) :
TABLEAU 1 : 008
TABLEAU 2: 044
TABLEAU 3: 083
TABLEAU 4-5 : 125
TABLEAU 6 : 170

SUPERTANK SIMULATOR

Pressez ESC pour mettre le soft en pause puis tapez STANK puis ESC pour revenir dans le jeu, et vous disposerez de vies infinies.

DYNASTY WARS

Pour changer de ROUND appuyez sur (SHIFT) et 0.
(Philippe MOREAU).

CRACK-UP

Pour avoir 255 vies au premier joueur :
POKE &1154,&FF

Pour avoit 255 vies au deuxième joueur :
POKE &1818,&FF
(Jean-Homère THUILLIEZ).

IMPOSSAMOLE

Lorsque Monty, votre personnage est au plus mal, appuyez sur la touche 'H' pour passer le jeu en mode pause. Puis appuyez simultanément sur les touches formants le mot GREMLIN et revenez au jeu en pressant de nouveau la touche 'P'. Votre barre d'énergie a pratiquement doublée.
(Nicolas HOVACS)

STARWARS (COMPIL BIG BAND)

```
10 REM Boucliers infinis sur STARWARS
20 REM Version Disk du pack 'BIG BANG'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1:MEMORY &1FFF
50 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
60 CALL &BB06:CLS:LOAD"STAR1",&2000
70 FOR N=0 TO 3:INK N,0:NEXT
80 LOAD"STAR2",&C000:POKE &6415,0:CALL &C1E6
```

TURRICAN

```
10 REM Vies et temps infinis
20 REM Sur TURRICAN (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9000:FOR p=&A580 TO &A5BF
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&1B89 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
100 PRINT"2 > Toujours gagnant":PRINT:PRINT
110 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 110
120 IF chx=1 THEN POKE &A5AC,0:POKE &A5AD,&1B
130 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de TURRICAN..
140 CALL &BB18:CALL &A59D:RUN"disk
150 DATA 66,C6,07,11,00,01,DF,80,A5,C9,21,00,91,01
160 DATA 41,03,C5,E5,CD,83,A5,E1,C1,24,24,0C,10,F4
170 DATA C9,CD,8A,A5,21,B9,A5,11,F9,92,01,07,00,ED
180 DATA B0,21,F6,02,22,05,95,3E,4E,32,80,A5,C3,8A
190 DATA A5,AF,32,33,C6,C3,00,1B
```

TENNIS CUP

```
10 REM Credits infinis sur TENNIS CUP version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &4000:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A025:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3948 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:LOAD"FICHIER":CALL &A000
90 DATA 21,20,8E,11,79,5A,01,D0,07,ED,B0,21,1D,A0
100 DATA 11,80,BE,ED,53,A2,5A,01,40,00,ED,B0,C3,79
110 DATA 5A,3E,3A,32,68,89,C3,A8,61,00,00,00,00,00
```

KLAX

```
10 REM Credits infinis
20 REM Sur KLAX (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5AB
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&F2D THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de KLAX...
100 CALL &BB18:CALL &A58F
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA C9,CD,83,A5,21,40,00,E5,22,05,01,D1,21,A5
130 DATA A5,01,08,00,ED,B0,C3,00,01,AF,32,EF,0B,C3
140 DATA 00,04
```

PUZNIC

```
10 REM Essais et temps infinis sur PUZNIC Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A653:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8007 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,49,A6,21,00,50,11,40,00,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,49,A6,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,5F,3F,32,9D,59
140 DATA C3,40,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

WIZBALL (COPIL MICRO CLUB 18)

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 18
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &921E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>61298 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:MODE 0
90 OUT &FA7E,1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &9000
100 DATA F3,21,1C,90,11,CB,B9,01,02,02,ED,B0,C3,CB
110 DATA B9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 31,00,C0,21,00,C0,06,03,16,0A,0E,45,CD,C3
130 DATA BA,CD,36,BA,21,50,00,06,07,16,14,0E,41,CD
140 DATA C3,BA,CD,88,BA,21,F0,7F,06,02,16,24,0E,44
150 DATA CD,C3,BA,01,10,7F,3E,54,ED,49,ED,79,0D,20
160 DATA F9,21,00,C0,06,01,16,20,0E,42,CD,C3,BA,01
170 DATA 7E,FA,AF,ED,79,F3,21,25,BA,11,00,00,01,30
180 DATA 00,ED,B0,C3,00,00,21,00,C0,11,DF,AA,01,18
190 DATA 15,ED,B0,C3,1C,00,AF,18,02,3E,28,01,01,BC
200 DATA ED,49,04,ED,79,C9,A7,32,3A,A9,3C,32,1F,A9
210 DATA C3,F0,7F,01,06,1A,48,CD,32,BC,21,D4,BB,CD
220 DATA 7F,BA,F3,06,00,CD,A8,BB,21,00,00,11,01,00
230 DATA AF,77,01,5F,BA,ED,B0,21,7F,BA,11,80,BA,AF
240 DATA 77,01,80,45,ED,B0,D9,CB,D1,ED,49,C7,7E,B7
250 DATA C8,CD,5A,BB,23,18,F7,21,50,00,11,8E,AA,3E
260 DATA E5,AE,77,23,1B,7A,B3,3E,E5,20,F6,C9,F3,D9
270 DATA CB,91,ED,49,D9,21,00,06,3E,44,BE,28,03,23
280 DATA 18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,22,B8,BA,CD,00
290 DATA 00,D9,CB,D1,CB,D9,ED,49,D9,C9,C5,D5,E5,0E
300 DATA 49,CD,D5,BA,E1,01,00,12,09,D1,C1,14,10,EE
310 DATA F3,7A,32,BC,BB,32,C5,BB,22,19,BB,3E,41,32
320 DATA C7,BB,79,32,C9,BB,18,12,F3,7A,32,BC,BB,32
330 DATA C5,BB,22,19,BB,79,32,C7,BB,32,C9,BB,11,BF
340 DATA BB,CD,35,BB,3A,CC,BB,B7,20,F4,11,B9,BB,CD
350 DATA 1F,BB,11,BF,BB,CD,35,BB,11,C2,BB,21,40,00
360 DATA CD,3D,BB,C9,CD,30,BB,11,BD,BB,CD,35,BB,21
370 DATA CC,BB,CB,6E,28,F3,C9,01,88,BB,18,0B,01,6A
380 DATA BB,21,CC,BB,18,03,01,5F,BB,ED,43,57,BB,1A
390 DATA 47,13,C5,1A,13,CD,8E,BB,C1,10,F7,01,7E,FB
400 DATA 11,10,20,C3,6A,BB,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78
410 DATA F2,5F,BB,A2,20,F2,21,CC,BB,ED,78,FE,C0,38
420 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78
430 DATA A3,20,EA,3A,CD,BB,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
440 DATA 88,BB,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30
450 DATA 02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC
460 DATA C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB
470 DATA C1,10,F0,C9,03,0F,00,01,01,08,02,4A,00,09
480 DATA 4C,00,01,00,82,02,82,2A,FF,00,00,00,00,00
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL

Pour que l'adversaire ne marque pas de points, remplacez les octets 28 ØF 2A 43 par 28 ØC 2A 43.
Pour marquer tous les points, remplacez les octets 28 ØF 2A 43 par 28 ØØ 2A 43.
(Carine & Nicolas)

BRUCE LEE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø9 Ø9 22 E5 63 par Ø9 Ø9 21 E5 63.

TANIUM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 8D 6E 3D 32 par 3A 8D 6E ØØ 32.

RADIUS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 27 F5 E6 ØF par ØØØ 27 F5 E6 ØF.

DYNASTY WARS

Pour changer de niveau, appuyez simultanément sur les touches "CLR", "-","à" et "M".
(Nicolas HOVACS).

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour avoir autant de pizzas, de shurikens, de boomerangs et de missiles que l'on veut dans les égouts ou dans les maisons, il suffit d'y entrer, de prendre l'objet, de sortir et d'entrer à nouveau. L'objet sera à nouveau là. Ceci n'est pas valable pour les cordes, sauf après avoir utilisé celle que l'on portait.
(Dany PONTON).

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Quand vous jouez contre l'ordinateur si par exemple, il vous donne comme lettres: D.X.O.A.Z.F.S. Réécrivez les mêmes dans l'ordre.
(David GIONONATTI).

GHOSTBUSTERS II

Pendant le jeu, appuyez sur la touche P pour passer en mode pause. Tapez le mot AYKROYD au clavier et appuyez sur la touche P pour revenir au jeu. Vous aurez désormais des vies infinies.
(Nicolas HOVACS).

MIDNIGHT RESISTANCE

Appuyez sur BNHU pour les vies infinies...
Puis, pour accéder au niveau voulu, finir le 1er niveau, c'est à dire arriver au marchand d'armes. Retourner la disquette face 1. On recommence le 1er niveau.
Pour le 3ème niveau, faire 3 fois le 1er niveau, puis au marchand d'armes, retourner la disk. face 2 puis sortir du marchand. Vous accédez ainsi au 3ème niveau. Faire de même pour arriver au niveau désiré.
(Thomas CARANOVE).

SATAN

Le code d'accès de la seconde partie du jeu est : Ø1Ø2Ø3Ø.
(Nicolas HOVACS).

HARRICANA

Appuyez simultanément sur les touches DEL, les dix chiffres du pavé numérique, les flèches de gestion du curseur et le point du pavé numérique pour franchir une étape du grand raid.
(Nicolas HOVACS).

PANZA KICK BOXING

Voici le code de la 1ère partie : 999999EH.
(Mickaël COLLARD).

PRINCE OF PERSIA

Les points de vie: rendez-vous en piste Ø9, secteur 34, adresse &ØØEA et remplacez le Ø3 trouvé par une valeur supérieure pour autant de points de vie.
le choix des tableaux: rendez-vous piste Ø9, secteur 45, adresse &ØØEF où vous trouverez un Ø1. Remplacez-le par une valeur hexadécimale comprise entre Ø2 et ØE.
(Sébastien JEROME).

GHOULS'N'GHOSTS

Savez-vous qu'en appuyant longtemps sur "FIRE" on a une sorte de laser!
(Philippe MOREAU).

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets : 18 3D 32 9E 86 Ø6 par 18 ØØ 32 7E 86 Ø6.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets : 62 3D 32 8B 86 6F par 62 ØØ 32 8B 86 6F.
(Yann HARROUE).

RICK DANGEROUS II

Vie infinie: CØ 3D 32 2E 97 par CØ ØØ 32 2E 97.
Pour commencer au 5ème niveau en appuyant sur la touche 4, recherchez BB 5D 3E Ø4 C8 3A B4 et remplacez-les par BB 5D 3E Ø5 C8 3A B4.
(Bernard MOUZIM).

IMPOSSAMOLE

Lorsque Monty, votre personnage est au plus mal, appuyez sur H pour passer en mode pause. Puis appuyez simultanément sur les touches formant le mot GREMLIN et revenez au jeu. Votre barre d'énergie aura presque doublé.
(Nicolas HOVACS).

LE PASSAGER DU TEMPS

Vous avez été des dizaines à nous appeler ou à nous écrire pour avoir la solution complète de ce jeu. C'est pas vraiment tout jeune comme soft, m'enfin bon puisque vous insistez!

1ère partie:
Examine poubelle, prends journal, déchire feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, secoue porte, secoue porte, tire feuille, prends clé, ouvre porte, nord, examine sous meuble, prends pile, examine tiroir, prends torche, examine poche, prends pièce, éteinds lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douilles, allume lampe, est, prends clé à douille, ouest, nord, examine tableau, prends feuille, examine feuille, nord, assis, aide, caresse chat, examine sous blouse, sud, est, examine meuble bas, prends allumettes, examine meuble haut, prend huile, ouest, allume allumette, chauffe feuille, allume interrupteur, descends, allume torche, sud, est, nord, examine groupe, examine sous groupe, prends écrou, huile écrou, branche fil, démarre groupe, sud, ouest, nord, haut, éteins interrupteur, ouest, sud, examine sous lit, lis feuille, examine chevet, examine livre, nord, est, sud, sud, examine boite aux lettres, prends circuit, nord, ouest, ouest, allume ordinateur, cat, charge démarre, éteins ordinateur, est, tourne tableau, prends livre Dumas, nord, haut, code, tire manette, prends carte CPU, bas, sud, est, allume interrupteur, bas, ouest, sud, soude circuit, nord, est, monte, éteins interrupteur, ouest, ouest, allume, allume ordinateur, charge demarre, éteins ordinateur, est, tourne tableau, prends livre Dumas, nord, haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette.

2ème partie:
Nord, nord, est, est, nord, discute avec repasseuse, discute avec repasseuse, embrasse repasseuse, sud, est, discute avec Patfol, ouest, ouest, ouest, sud, siffle, danse avec fille, danse avec fille, danse avec fille, nord, ouest, engage équipage, ouest, ouest, nord, navigue, navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, a l'abordage, examine bateau, examine cabine, prends pavillon, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

3ème partie:
Est, lance grappin, monte, nord, ouest, tue garde, examine prison, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, tends les mains, frappe sol, soulève dalle, descends, haut, examine armure, écoute princesse, remercie princesse, bas, nage, coupe grappin, ouest, sud, navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, a l'abordage, examine bateau, examine cale, prends vivres, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

4ème partie:
Sud, prends liane, sud, montre bijoux, échange bijoux, est, répare pont, nord, donne vivres, prends pirogue, sud ouest, nord, nord, nord, navigue, nord, est, feu, ouest, a l'abordage examine bateau, examine coffre, prends or, sud, navigue, nord.

5ème partie:
Jette ancre, mouille chaloupe, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, porte chaloupe, ouest, pose chaloupe, ouest, nord, nord, nord, montre bague, donne or, discute avec oncle, sud, sud, sud, est, porte chaloupe, est, pose chaloupe, haut, est, nord, est, pose chaloupe, haut, est, nord, appelle hoquet, sud, ouest, bas, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, rame, lève ancre, sud, navigue, navigue, nord.

6ème partie:
Sud, sud, est, nord, moquet discute avec indigènes, monte dans pirogue, nord, oncle discute avec moquet, nord, nord, est, sud, ouest, nord, est, sud, lis feuille, sud, est, sud, ouest, examine colonnes, mets bague dans oeil, baisse bras, arrête sonnerie, sud, achète journal, lis journal, lis journal.
(Sébastien DIOLOGENT).

LA SECTE NOIRE

-Suivre les indications de chaque message et valider avec n'importe quelle touche, tant que le curseur n'est pas réapparu. L'orthographe de chaque mot est très importante. Noter les messages que peuvent vous donner certains personnages (les indications peuvent toujours servir).

FACE 1 :
N - N - O FOUILLE TRONC - FOUILLE TRONC - PRENDS TAMIS - TAMISE EAU - PRENDS CLE - E - APPUIE BRANCHE - N - SOULEVE DALLE - PRENDS GANTS - METS GANTS - FOUILLE BUISSON - PRENDS FIOLE - EXAMINE MUR - LIS SIGNES - N - O - FOUILLE SOL - PRENDS AIMANT - E - OUVRE PORTE - ENTRE - EXAMINE STATUE - APPUIE BRAS - SORS - E - DESCENDS PUITS - E - EXAMINE PORTE - VIDE FIOLE - OUVRE PORTE - ENTRE - PRENDS CORDE - SORS - O - ATTACHE AIMANT - PLONGE CORDE - TIRE CORDE - PRENDS CHRIST - MONTE ECHELLE - O - OUVRE PORTE - ENTRE - EXAMINE CROIX - FIXE CHRIST - ENTRE - PRENDS SOUTANE - METS SOUTANE - SORS - SORS - S - S - O - S - E - ATTENDS (plusieurs fois jusqu'à 23 H.) - ASTAROTH -

FACE 2 :
SOULEVE COFFRE - PRENDS COUTEAU - N - E - E - ENTRE ARMURE - SORS ARMURE - PRENDS MEDAILLON - PIVOTE CHANDELIER - N - FOUILLE POCHE - PRENDS PAPIER - S - E - SECOUE TENTURE - PRENDS CLE - E - MONTRE MEDAILLON - N - O - CREVE OREILLER - PRENDS FLACON - VIDE FLACON - LIS PAPIER - E - S - O - O - O - OUVRE GRILLE - N - PRENDS LIVRE - SEIZE - SECOUE LIVRE - PRENDS FORMULE - S - E - N - DONNE FORMULE - INTERROGE CUISINIER - S - O - S - O - OUVRE TIROIR - SNINE - FOUILLE TIROIR - PRENDS POUDRE - E - N - E - N - DONNE POUDRE - S - E - E - E - MONTRE MEDAILLON - N - MONTRE REPAS - DONNE REPAS - FOUILLE MAITRE - PRENDS AMULETTE - EXAMINE MUR - METS AMULETTE - PRENDS GRIMOIRE - ATTENDS (plusieurs fois jusqu'à 8 H.) - OUVRE GRILLE - O -
FIN
(Mickael DESPESSE)

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'inserer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).*

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",*
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)*

MÉTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préference celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBISS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette bien évidemment.*

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette mais une disquette vierge.*

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

SONIC BOOM

Tapez dans les highscores 'Dougal'. Puis pressez 'F1' pour remonter votre énergie. 'F2' pour avoir des petits avions 'F3' niveau suivant.
(Le Chinois)

CRACK DOWN

Mettez le jeu en mode pause (touche 'P') et tapez 'REVENGEOFTHEMENTAL-MOONMEN'. Tapez '1' pour avoir 999 vies.
(Le Chinois)

IVANHOE

Tapez 'JC is the best' puis "RETURN". Appuyer sur 'DELETE' pour tuer tous les ennemis qui sont sur l'écran et 'N' pour changer de tableau.
(Le Chinois)

KLAX

Pour avancer d'un niveau, tapez '3' et pour aller au 100ème niveau tapez '4'.
(Le Chinois)

NINJA SPIRIT

Pour avoir être invulnérable tapez 'CONTROL' et 'F9'.
(Le Chinois)

VENUS

MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRID, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID, JUPITER (bloque le temps), PLUTO (bloque les munitions), SATURN (fait apparaître à l'écran les niveaux secrets), MERCURE (vol permanent), SUN, FREEPLAY, AJAR, LISTEN (test des musiques), MARS (toutes les armes) et SECURED.
(Stéphane DUYNDAM).

INTRUDER

A n'importe quel niveau, lorsque vous avez un petit engin qui tombe du haut de l'écran (genre satellite avec un plateau tournant à chaque bout), ne le flinguez pas et descendez tout en bas, il fera pareil et vous n'aurez aucun autre ennemi tant qu'il sera vivant.
(Eric POURTAU).

GREAT COURTS

Quand vous servez, mettez votre manette vers la droite, et ensuite appuyez sur le bouton en laissant votre joystick diriger vers la droite. Une fois le service obtenue allez au filet. Si votre adversaire s'avance sur vous, mettez vous sur la ligne horizontale qui se trouve près du filet, et là vous marquez un point. Faites ça ainsi de suite et la victoire est à vous.
(Julien BARET).

ULTIMA IV

Faites une nouvelle partie. Dès que l'écran apparaît, allez à droite du château. Un transporteur apparaîtra. Franchissez le, et vous vous retrouverez à côté de la ville de Your, où habitent les Doruider au pouvoir magique.
(Olivier PEGGY).

DRAGON'S BREATH

Voici un sort pour doper les capacités de votre dragon! (100% partout)
I) Moudre et chauffer 2 dores de Rosgon
II) Ajouter et refroidir 2 dores de Mionocal
III) Moudre 2 dores d'Oregense
IV) Couper et refroidir 2 doses de Haloras
V) Ajouter et chauffer 2 dores de Igele
VI) Ajouter 2 dores de Arolig
VII) Moudre et chauffer à nouveau 2 dores de Rosgon (pour donner de la puissance au sort).
(Olivier PEGGY).

TV SPORTS FOOTBALL

Lorsque vous jouez, si vous perdez, touchez à rien, votre équipe jouera toute seule. Comme une grande.
(Julien BARET).

KICK BOXING

Lors du combat , l'adversaire va s'avancer sur vous et là donnez-lui un bon coup de tibia dans les jambes, suivit d'un coup de genoux dans la tête. Je vous explique ça avec le joystick. Allez en haut en appuyant sur le bouton, puis en haut à droite ou à gauche suivant que vous vous placez à gauche ou à droite de l'écran. Quand vous voulez que votre habilité, force et résistance augmente, pas besoin de s'entraîner, ça prend du temps, combattez vous contre un boxer plus fort que vous.
(Julien BARET).

NEW ZEALAND STORY

Pour avoir le cheat mode et une infinité de kiwis, il faut taper: "FLUFFY KIWIS", et maintenant presser la touche "DELETE" puis sur "M".
(Alban NIGUES).

PANZA KICK BOXING

Si votre forme physique est au plus bas, au lieu de vous épuisé au vestiaire. Sélectionnez 2 joueurs et défoulez-vous sur l'autre joueur immobile.
(Cyrille ROMAND).

FETICHE MAYA

Taper "SHIFT" et la touche "+"= énergie infinie.
(Alban NIGUES).

POWERDRIFT

Sur toutes les courses, il y a un stage bonus, mais il faut gagner toutes les coupes d'or de la course sans utiliser un seul crédit.

Voici la liste des stages bonus:
-course A: vous êtes au commandes d'un avion contre des voitures.
-course B: idem
-course C: itou
-course D: vous êtes au commandes d'une moto contre des voitures.
-course E: comme A,B,C.
((Nicolas BOUTTIER).

DOUBLE DRAGON

Mot de passe pour permettre de passer des niveaux supérieurs ou d'obtenir l'invincibilité, de la force ou du temps infinis, quand vous êtes dans l'écran des HIGH SCORES, tapez l'une des phrases suivantes:
Level One Please
Level Two Please
Level Three Please
Level Four Please
Last level Please
I Do Not Want To Die
Give Me More Health Please
Give Me Loads Of Time Please.
(Jean HORUAT).

F29 RETALIATOR

A la place de votre nom écrivez "THE DIDY MEN" et vous serez assez costaud.
(Azerty).
(Nicolas BLAIZOT).

F19 STEALTH FIGHTER

Même si lors de votre mission vous allez consommer plus de 10000 lbs de fuel, d'après les estimations du Q.G. il n'est pas nécessaire de prendre dans votre soute un réservoir auxiliaire. Il suffit de boisser sa manette de gaz vers les 2/3 de la puissance max. en vol, et vous aurez largement de quoi faire votre mission.
Lors des missions de bombardement, je vous conseille de prendre des bombes à chute retardée qui sont d'une utilisation plus simple que les bombes à guidage laser, qui se braquent sur la cible à 2 miles de cette cible et donc qui nécessite un pilotage très précis. Les bombes traditionnelles doivent être larguées en piqué pour atteindre le but, ce qui est délicat à faire sans être détecté.
Néanmoins, je vous conseille de prendre les MAVERICK qui sont les meilleurs missiles pour toucher une cible au sol.
Pour être tranquille en vol, prenez au moins 2 maverick pour détruire les installations radar qui pourraient être sur votre chemin. (regarder la carte au début de la mission) et surtout détruisez en premier lieu les radars à effet DOPPLER. Ce sont les pires.
Voici un truc pour intercepter les AN-72 (qui transportent des chefs importants). En général l'heure d'estimation d''arrivée de cette avion sur la base de destination et loin de l'heure réel où vous vous trouvez en vol. Alors, lorsque vous cliquerez sur MISSION, regarder la base de décollage de l'avion. Ensuite en vol, après quelque secondes, vous verrez le message AN-72 on final at... "cela signifie qu'il a atterri sur la base d'où il devra décoller pour aller à la vrai base de destination (là où votre point clignote sur la carte de votre avion). Alors dirigez-vous là où il a atterri (en vous guidant sur la carte livré avec le jeu) et vous le verrez sur la piste. Et là si vous n'avez pas les missiles adéquats faite un vol au ras du sol et détruisez-le par les mitrailleuses.
(David MANUEL).

F16 COMBAT PILOT

L'inconvénient de F16 est qu'on se fait rapidement détruire en vol si on n'y prend garde. Voici un truc pour vous en sortir lorsque vous avez 3,4,5 missiles sur vous. Votre avion étant très maniable, vous devrez faire des virages très serrés (à 9G) alternativement dans un sens comme dans l'autre et à faible altitude de préférence (L2000 Pieds). De plus activez le mode combat de l'ordinateur d'attaque, ainsi lorsqu'en faisant vos virages vous verrez le losange de braquage signalant un avion à votre portée de tir, tirez! Ceci vous permet à la fois d'attaquer et de vous défendre en même temps. Lâcher (flares et choff) de temps en temps. Utiliser de préférence les AIM 120-A. Et faites attention à ne pas vous crasher, en tournant on perd de l'altitude. Si vous voulez accéder en Conquest tout de suite. Prenez votre fichier de sauvegarde de F16. Prenez Mutil et mettez les 5 premiers octets à 1 de ce fichier. Lorsque vous êtes en Mission Conquest, lors des premières sorties détruisez le maximum d'avions ennemis que vous pouvez même si vous êtes détruit. Ensuite détruisez les centres de commandement, centres militaires et les ennemis capituleront vite.
(David MANUEL).

FIGHTER BOMBER

Prenez votre éditeur de disque et éditez ce disque (ou n'importe quel autre mais pas bomber). Donc faites éditer disque. Après et seulement après, insérez le disque 2 de bomber et allez piste 0, secteur 2.
A l'offset 0027 écrivez 14: vous aurez accès à toutes les missions.
A l'offset 0019 tapez un des sept chiffres suivant qui correspondent aux sept appareils disponible dans bomber. Vous pourrez de cette façon changer d'appareil sans changer de pilote.
00 : F111 F
01 : F15 EAGLE
02 : Luftwaffe TORNADO
03 : F4E PHANTOM
04 : SAAB VIGGEN
05 : TORNADO
06 : MIG 27
(Jean-François TARDIVEAU).

CAPTIVE

Voici le moyen de recommencer à volonté chaque niveaux tout en gardant à chaque fois tout ce que vous avez déjà acquis au plus profond du niveau que vous venez d'explorer (expérience, argent, armures, armes, etc....).
Il vous faut:
-2 disquettes vierges formatées à l'aide de CAPTIVE
-un éditeur de secteur.
-Sur la première disquette formatée: sauvegarder le jeu lorsque votre vaisseau est en orbite autour de la planète que vous allez explorer. GARDER-LA PRECIEUSEMENT.
-Sur la deuxième disquette formatée: Atterrissez et explorer au maximum le niveau: faites toutes vos sauvegardes en numéro 0.
-Eteignez tout; prenez l'éditeur de secteur et modifier la deuxième disquette, donc la dernière sauvegarde 0: Chercher le secteur débutant par la séquence FFFAFFFE B 5 CD A suivi de tout des 0, reculer d'un secteur puis modifier ce secteur en écrivant n'importe quoi (ex: CAPTIVE) sauvegarder. Le plus dur est fait. Maintenant recharger CAPTIVE.
1) CHARGER LA PREMIERE DISQUETTE (SAUVEGARDE DU VAISSEAU EN ORBITE)
2) CHARGER AUSSITOT LA DEUXIEME DISQUETTE (SAUVEGARDE DU NIVEAU CORRESPONDANT MODIFIEE)
3) LE JEU VOUS ECRIT FILE ERROR
4) CLIQUER CANCEL POUR AVOIR LE JEU (VAISSEAU EN ORBITE DU NIVEAU CORRESPONDANT)
5) MAINTENANT ATTERRISSEZ ET LE TOUR EST JOUE.
Une fois le niveau chargé tous les droids ont l'expérience et les objets acquis de la sauvegarde modifiée.
PS: Vous ne pouvez faire charger une sauvegarde modifiée que lorsque le vaisseau et en orbite au début d'un niveau et aussi par exemple: d'une sauvegarde modifiée de niveau 4 sur une sauvegarde en orbite de niveau 3,2,1 ou 0 et ainsi de suite.
Cela est très bien pour gagner de l'expérience pour pouvoir utiliser certaines armes sophistiquées et pour équiper les droids au maximum.
(Yves NICE).

GHOST'N GOBLINS (COMPIL FINALE)

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\GHOSTS.TOS' les octets 533Ø ØØØØ 67ØØ ØØ2C et remplacez-les par 523Ø ØØØØ 67ØØ ØØ2C.
Ou rendez-vous à l'offset $2FØE.

Pour avoir du temps infini, rechercher les octets 5379 ØØØØ 3DBA 641E et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 3DBA 6A1E
Ou rendez-vous à l'offset $39EA.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 9BE2 67Ø8 4239 ØØØØ et remplacez-les par 9BE2 4E71 4239 ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $2EF6.
(Le Chinois)

PICK'N PILE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\PANDP', les octets 5379 ØØØ1 1814 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 1814 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $468.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 ØØØ1 1612 Ø4B9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 1612 Ø4B9.
Ou rendez-vous à l'offset $9C6.
(Le Chinois)

SPELLFIRE THE SORCERER

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 33FC 3Ø33 ØØØ3 32C8 et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 32C8.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $ØØ6.

Pour avoir des fireballs infinis, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 32FE et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 32FE.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $2Ø.

Pour avoir des whirleys infinis, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 3316 et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 3316.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $28.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 33ØA et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 33ØA.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $3Ø.

Pour avoir des flammes infinies, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 32FE et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 3322.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $38.

Pour avoir des coins infinis, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 32FE et remplacez-les par 33FC 393Ø ØØØ3 32FØ.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $4Ø.
(Le Chinois)

STRIDER II

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\TOR.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 84C4 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 84C4.
Ou rendez-vous à l'offset $7FDC.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets Ø479 ØØØ5 ØØØ1 432Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 432Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $1437Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØ2 ØØØØ DØ22 et remplacez-les par Ø679 ØØØ1 ØØØØ DØ22.
Ou rendez-vous à l'offset $CFEA.

Pour avoir de l'énergie infinie (robot), recherchez les octets Ø479 ØØØ2 ØØØØ D134 et remplacez-les par Ø679 ØØØ1 ØØØØ D134.
Ou rendez-vous à l'offset $DØDE.
(Le Chinois)

THE SWORD AND THE ROSE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\CST.PRG', les octets ØCB9 ØØØØ C35Ø ØØØØ 375A et remplacez-les par 13FC ØØ64 ØØØØ 375E 6Ø2Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $6D18.
(Le Chinois)

SCI (CHASE HQ 2)

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 534Ø 6BEC 33CØ ØØØ3 et remplacez-les par 6ØØ2 6BEC 33CØ ØØØ3.
Ou rendez-vous à la piste 14, secteur 6, offset $8E.

Pour avoir des roquettes infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ3 7226 6716 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 7226 6716.
Ou rendez-vous à la piste 14, secteur 1Ø, offset $13A.
(Le Chinois)

DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur le disk 1 les octets 5378 ØØEE 665A 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ2 ØØEE 665A 61ØØ.
(Le Chinois)

CADAVER

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 322D Ø496 2FØØ 4A4Ø et remplacez-les par 3Ø3C ØØ64 2FØØ 4A4Ø.
Ou rendez-vous à la piste 38, secteur 6, offset $166.
(Le Chinois)

CRACK DOWN

Tapez 'SMURF' et pendant le jeu 'F2' et 'F3', vous aurez les vies infinies.
(Le Chinois)

DYNASTY WARS

Tapez pendant la présentation 'CHEAT MODE', maintenant, il vous suffit de pressez 'F2' pour changer de niveau.
(Le Chinois)

IMPOSSAMOLE

Tapez dans la table des high scores :
COMMANDO pour avoir des armes permanentes.
HEINZ pour du power
LUMBAJAK pour des barres d'énergies deux fois plus grandes.
OOCHOUCH pour marcher sur l'eau
(Le Chinois)

SIM CITY

Pour avoir 10000$, tapez pendant le jeu en majuscule 'MONEY'.
(Le Chinois)

SPACE ACE

Pour rentrer dans le mode démo du jeu, mettez le jeu en mode pause, tapez 'GODEMOEXTER' puis return du pave numérique.
(Le Chinois)

J. B. G, c'est l'occasion garantie

sur les ordinateurs, périphériques et logiciels

Reprise - Dépôt-vente - Achat

Tél. Rayon Occasion: 45 41 26 04

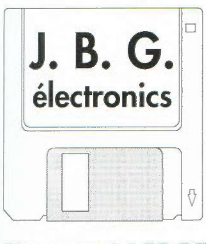
Logiciels à partir de 50 Frs

J. B. G., c'est l'occasion comme jamais



(1) 45 41 41 63
(1) 45 41 44 54
(1) 45 41 26 04

PROMO JBG



Disquettes 3,5 DD DF
50 Frs les 10
230 Frs les 50
450 Frs les 100

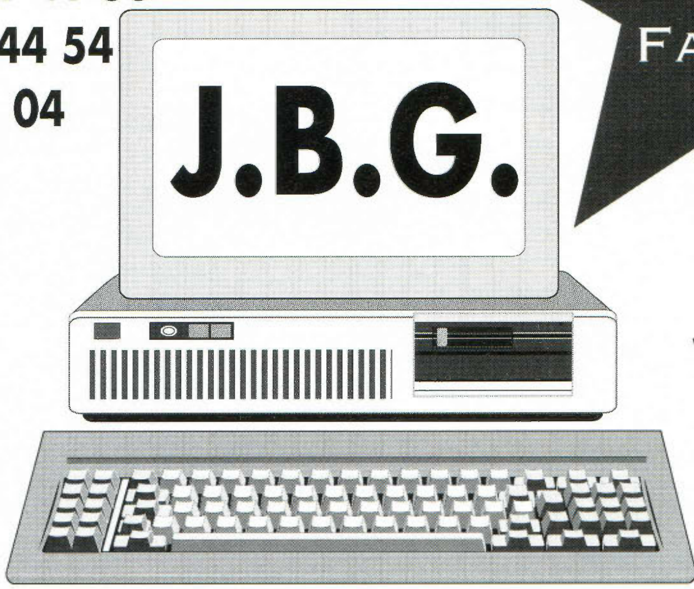
J. B. G, c'est le jeu

Consoles de jeux

Sega Megadrive: 1490 Frs avec 1 jeu
Néo-Géo: 3490 Frs
NEC Turbo Express: nous consulter
Nombreuses cartouches de jeu sur différentes consoles

Louez votre Néo-Géo
Forfait à la semaine ou week-end
Tél.: 45 41 41 63

RÉSERVEZ VOTRE FAMICOM



Payez en 4 fois sans frais

163, avenue du Maine - 75014 PARIS
Métro: Mouton Duvernet ou Alésia
Ouvert du lundi au samedi
de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

J. B. G, c'est la micro-informatique familiale

Atari 520 STE:	2990 Frs
Gonflé à 1 Méga:	3290 Frs
Star LC20:	1990 Frs
Star LC200 couleur:	nous consulter
Amiga 500 + câble péritel + extension mémoire:	3690 Frs
Amiga 2000:	nous consulter
Scanner à main:	1690 Frs
Souris optique:	490 Frs
Extension mémoire Amiga:	490 Frs
Lecteur ext. ST/Amiga:	790 Frs

J. B. G, c'est la micro-informatique professionnelle

Votre compatible AT 386 VGA Couleur;
Disque dur: 40 Mo
Lecteurs 3,5 (1,44 Mo) et 5,25 (1,2 Mo)
Moniteur couleur VGA
Maintenance sur site 1 an incluse

Prix choc !! (Aïe)

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Électronics,
Votre commande:............................
....
....
Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
C P:................Ville: ....
Tél.: ....
CB n° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration:.........................
Signature:

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Offres valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à la parution du prochain n° de ce journal

Une passion d'avance

Séquence news

Une passion d'avance



CPC K7/D

PROMO (")

DRAGON SPIRIT	59/
FIENDISH FREDDIES	/99
GALAXY FORCE	/99
HOT ROD	59/99
PERMIS DE TUER	59/
RUNNING MAN	59/99
SCRAMBLE SPIRITS	59/99
SONIC BOOM	59/99
THRILL TIME GOLD	59/
THUNDERBIRDS	59/99
TIME MACHINE	59/99
TRIVIAL PURSUIT	59/99
VINDICATORS	/99

NOUVEAUTES

ALIVE	199
ARCADE QUIZ	129/169
ARMALYTE	129/169
ATOMIC ROBOT KID	129/169
BADLANDS	99/149
B.A.T.	249
BATTLE COMMAND	109/159
BIG RUN	99/149
BOTICS	199
BUGGY RANGERS	129/169
CHESSMASTER 2000	159/229
DRAGON'S BREED	99/149
E SWAT	109/159
EXTERMINATOR	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
FUGITIVE	199
GOLDEN AXE	109/149
GRAND PRIX 500 (2)	/199
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
GREMLINS 2	99/149
GUNBOAT	109/169
HELTER SKELTER	129/169
IRON LORD	229
KICK OFF 2	109/179
LAST NINJA 3	99/149
LINE OF FIRE	109/159
LOOPZ	129/169
LORDS OF CHAOS	99/149
LOTUS ESPRIT CHAL	109/149
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
MOKOWE	199
NIGHT HUNTER	/149
NIGHT SHIFT VF	99/199
PICK'N PILE	140/180
REVELATION	99/149
RICK DANGEROUS 2	99/149
ROD LAND	99/149
ST DRAGON	99/149
SAGA	/199
SAUVEZ YURK	/199
SDAW	149
STRIDER 2	109/159
STUN RUNNER	99/149
SUPER LEAGUE MAN.	109/149
SWIV	99/149
TIME WARP	99/149
TORTUES NINJA	139/169
TOTAL RECALL	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
UN SQUADRON	99/149
WORLD BOXING MAN.	129/169
WORLD CHAMP SOCCER	129/169

IBM PC

PROMO (")

A.P.B.	99
DRAGON'S OF FLAME	99
EYES OF HORUS	99
LOMBARD RALLYE	99
MARBLE MADNESS	99
ROCKET RANGER	99
SPACE HARRIER NEW	99
SPEEDBALL	99
STARGOOSE	99
STARRAY	99
XENON 2	99

NOUVEAUTES

4D SPORTS BOXING	299
4D SPORTS DRIVING	299
ALTERED BEAST	279
B.A.T.	299
BATTLE MASTER	309
BIG BUSINESS VF	259
BETRAYAL	249
CHAMPION OF THE RAJ	259
CHESSCHAMPION 2175	299
CONSPIRACY	299
CRACK DOWN	279
DINOWARS VF	269
DRAGON'S LAIR 2	399
ELVIRA	399
F 29	299
FALCON 3	359
FINAL BATTLE	299
FINAL CONFLICT	269
FLIGHT SIMULATOR ATP	399
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREAT COURTS 2	299
HARD DRIVING 2	299
HEXSIDER	249
HILL STREET BLUES	269
IRON LORD	299
JOE MONTANA US FOOT	279
KICK OFF 2	249
KING'S QUEST 5	449
KNIGHTS OF THE SKY	399
LEISURE SUIT LARRY 3	399
LIFE AND DEATH 2	299
M1 TANK PLATOON	399
MAUPITI ISLAND	289
MOONBASE	399
MIG 29	399
NAM	349
PICK'N PILE	249
RANX	249
RED BARON	449
REVELATION	229
RIDERS OF ROHAN	349
RISE OF THE DRAGON	449
RORKE'S DRIFT	259
SAVAGE EMPIRE	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SILENT SERVICE 2	349
SUBBUTEO	249
TEST DRIVE 3	299
THE TELLER	199
THEME PARK MISTERY	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	299
TWINWORLD	249
USS JOHN YOUNG	259
WORLD BOXING MANAGER	259

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

BIG BANG 2 159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO + HIGHWAY PATROL + BATTY + ASPAR GRAND PRIX + BEYOND THE ICE PALACE

ATTENT. EXPLOSIF 169/129
AFTER THE WAR + SAVAGE + EXOLON + LIGHT FORCE + CHARLIE CHAPLIN + GAME OVER 2

FESTIVALIA 199/159
GREAT COURTS + P 47 + TRIVIAL PURSUIT + ACTION FIGHTER + SUPER WONDER BOY

4 MERCENAIRES 209/169
AFTER THE WAR + SAVAGE + LIVE AND LET DIE + LICENCE TO KILL

DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90 +HIGHWAY PATROL + APB +ACTION FIGHTER

TOP 20 249/189
LICENCE TO KILL + P47 +CHARLIE CHAPLIN +BATTY +GAME OVER II + ACE 1 +MANGE CAILLOUX +MLM 3D +ASPAR GP +DEVIL CASTLE +SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT +BATTLE VALLEY+BUGGY II +3D GRAND PRIX + REX +GRAND PRIX 500 + ZAXX +SUPER SKY +LIGHT FORCE

CHALLENGER 299/169
STUNT CAR + KICK OFF GREAT COURTS + BOMBER +SUPER SKY

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE +NAVY MOVES + COMMANDO +IKARI WARRIORS +FRANCK BRUNO BOXING

CARTOONS 249/15
SUPER WONDERBOY +TOOBI +TOM ET JERRY II +DYNAMITE DUX +BUGGY BO

15 MEGASTARS 219/16
COMMANDO + BOMB JACK +AIRWOLF + SCOOBIDOO +GHOST'N'GOBLINS + 1942 +BATTLE SHIPS + BATTY +NAVY MOVES + EXOLON +SABOTEUR + BUGGY II +BATTLE VALLEY +CREPUSCULE DU NAJA + TALISMAN D'OSIRIS

DIEUX DU CIEL 229/16
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK +STRIKE FORCE HARRIER +ACE + ACE II + A.T.F.

CLAP CINE 229/15
GHOSTBUSTERS+WONDERBOY +BACK TO FUTURE+QUARTET +ALIEN+PERMIS DE TUER +EIDOLON+CHARLIE CHAPLIN

HOLLYWOOD COLLEC 199/149
ROBOCOP +BATMAN THE MOVIE +GHOSTBUSTERS 2 +INDIANA JONES

LES FOUS DU FOOT 199/149
KICK OFF+FIGHTING SOCCER +FOOTBALL MANAGER 2 +EMELYN HUGHES I. SOCCER

BIG BANG 149/109
+TETRIS +MANGE CAILLOUX

FOUS DU VOLANT 199/149
APB + ASPAR GRAND PRIX BUGGY BOY + BUGGY 2 +ACTION FIGHTER+TT RACER

GEANTS DU SPORT 229/169
KICK OFF+3D GRAND PRIX +GREAT COURTS+BOBSLEIGH +FOOTBALL MANAGER 2 +EMELYN HUGHES I. SOCCER

(")POUR LES LOGICIELS EN PROMO : 3 PRODUITS MINIMUM PAR COMMANDE

COMPILATIONS IBM PC

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS +SAVAGE+IKARI WARRIORS +FRANCK BRUNO BOXING

GEANTS DU SPORT 299
GREAT COURT +TV SPORT FOOTBALL +FOOTBALL MANAGER II

LES DIEUX DU CIEL 299
CHUCK YEAGER+TOMAHAWK +STRIKE FORCE HARRIER + ACE 1 + ACE 2

10 MEGA HITS 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN + HOT SHOT +ASPAR GRAND PRIX +ROCKET RANGER +WINTER OLYMPIAD +IKARI WARRIORS +PERMIS DE TUER +WALL STREET + VIXEN

CHALLENGER 299
STUNT CAR +SUPER SKY +GREAT COURTS + BOMBER

DRIVE ME CRAZY 329
CHICAGO 90 + STUNT CAR + LOMBARD RALLYE + FERRARI FORMULA ONE + HIGHWAY PATROL

MULTI SPORTS 269
MICHEL+BASKET MASTER +SIMULATION PRO TENNIS +ASPAR GD PRIX+KUNG FU

HOLLYWOOD COLLEC. 299
GHOSTBUSTERS 2+BATMAN +INDIANA JONES LAST CRUSADE + ROBOCOP

FESTIVALIA 299
STUNT CAR + SABOTEUR 2 + TRIVIAL PURSUIT + CHARLIE CHAPLIN + CHUCK YEAGER

COIN UP STARS 329
AFTERBURNER + SHINOBI + THUNDERBLADE + ALIEN SYNDROM + OUT RUN

DECLIC 299
TETRIS + WALL STREET +MANOIR DE MORTEVILLE +TRIVIAL PURSUIT +CHESSMASTER 2000

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE +CARRIER COMMAND + P47 +RICK DANGEROUS +HIGHWAY PATROL +CHICAGO 90

LYON NANTES

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

STRIDER II (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' NRJ, Temps et Vies infinies à STRIDER II par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "STRIDER II","D:\TOR.PRG"
DATA "Vies infinies",&H07FDC,&H04790001,&H04790000
DATA "NRJ   infinie",&H0CFEA,&H04790002,&H06790001
DATA "Robot infinie",&H0D0DE,&H04790002,&H06790001
DATA "Temps  infini",&H14370,&H04790005,&H04790000
DATA "FIN"
```

SLY SPY SECRET AGENT (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Crédits et Temps infinis à SLY SPY SECRET AGENT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SLY SPY SECRET AGENT","A:\PROGRAM.PRG"
DATA "Crédits infinis",&H1069A,&H53390001,&H60040000
DATA "Temps   infinis",&H03AFA,&H53390000,&H60040000
DATA "FIN"
```

THE SWORD AND THE ROSE (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à THE SWORD AND THE ROSE par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "THE SWORD AND THE ROSE","A:\AUTO\CST.PRG"
DATA "Vies infinies 01",&H6D18,&H0CB90000,&H13FC0064
DATA "Vies infinies 02",&H6D1C,&HC3500000,&H0000375E
DATA "Vies infinies 03",&H6D20,&H375A6D00,&H60206D00
DATA "FIN"
```

OVERLANDER (COMPIL FINALE) (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à OVERLANDER compil FINALE par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "OVERLANDER de la compil FINALE","A:\C.D8T"
DATA "Vies infinies",&HB9A0,&H53680006,&H60020006
DATA "FIN"
```

PICK'N PILE (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "PICK'N PILE","A:\PANDP"
DATA "Vies infinies ",&H468,&H53790001,&H60040001
DATA "Temps infini  ",&H9C6,&H53B90001,&H60040001
DATA "FIN"
```

SPELLFIRE THE SORCERER (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Tout à l'infini pour SPELLFIRE THE SORCERER par SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SPELLFIRE THE SORCERER"
DATA "Vies infinies    ",0,8,2,&H06,&H33FC3033,&H33FC3939
DATA "Fireball infinis",0,8,2,&H20,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Whirley  infinis",0,8,2,&H28,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Bombes  infinies",0,8,2,&H30,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Flammes infinies",0,8,2,&H38,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Coin infinis 1   ",0,8,2,&H40,&H33FC3030,&H33FC3930
DATA "FIN"
```

PARADROID 90 (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Energie et Temps infinie pour PARADROID 90 par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "PARADROID 90"
DATA "NRJ infinis ",0,41,8,&H15A,&H206D0996,&H4E750996
DATA "NRJ infinis ",0,41,9,&H008,&H206D0996,&H4E750996
DATA "Temps infini",0,42,3,&H00C,&H661A302C,&H601A302C
DATA "FIN"
```

GHOST'N GOBLINS (FICHIER EDITEUR V1.1) (FINALE)

```
' Temps, Vies infinies et invulnérabilité
' pour GHOSTS'N GOBLINS compil FINALE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "GHOSTS'N GOBLINS (compil FINALE)","A:\GHOSTS.TOS"
DATA "Vies infinies   ",&H2F0E,&H53300000,&H52300000
DATA "Temps infini    ",&H39EA,&H53790000,&H60040000
DATA "Invulnérabilité",&H2EF6,&H9BE26708,&H9BE24E71
DATA "FIN"
```

STRIP POKER I (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Pour gagner à chaque coups à STRIP POKER I
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "STRIP POKER I","A:\STRIP.PRG"
DATA "Toujours Gagner",&H26CC,&H4E56FFFC,&H6000010A
DATA "FIN"
```

SUPER WONDER BOY III (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Energie infinie à SUPER WONDER BOY III
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SUPER WONDER BOY III","A:\AUTO\SWB.PRG"
DATA "Energie infinie",&H6A0,&H66000088,&H60000088
DATA "FIN"
```

Séquence news

Une passion d'avance

VITE LES CHAMPIONS !
GREAT COURTS 2 EST LA !
TEE-SHIRTS, BALLES ...
OFFERTS AUX ACHETEURS...



COMPILATIONS AMIGA

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGH WAY PATROL
+CHICAGO 90

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER
+IKARI WARRIORS

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

FINALE 249
GHOST'N GOBBLINS
+PAPERBOY+OVERLANDER
+ SPACE HARRIER

FOUS DU VOLANT 249
ASPAR GRAND PRIX
+ACTION FIGHTER + APB
+ BUGGY BOY

LES 4 MERCENAIRES 259
AFTER THE WAR+SAVAGE
+ LICENCE TO KILL
+ LIVE AND LET DIE

DRIVE ME CRAZY 329
+CHICAGO 90+STUNT CAR
+LOMBARD RALLYE
+FERRARI FORMULA ONE
+HIGHWAY PATROL

FESTIVALIA 299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT + P47
+ SUPER WONDERBOY
+ ACTION FIGHTER

COMPILATIONS ATARI ST

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGH WAY PATROL
+CHICAGO 90

HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS II
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER
+IKARI WARRIORS

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

LES 4 MERCENAIRES 259
AFTER THE WAR+SAVAGE
+ LICENCE TO KILL
+ LIVE AND LET DIE

DRIVE ME CRAZY 329
+CHICAGO 90+STUNT CAR
+LOMBARD RALLYE
+FERRARI FORMULA ONE
+HIGHWAY PATROL

FESTIVALIA 299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT + P47
+ SUPER WONDERBOY
+ ACTION FIGHTER

ATARI ST

PROMO (")

CONFLICT EUROPE	99
CYBERBALL	99
HARD DRIVING	99
KRISTAL OF KONOS	99
POWERDRIFT	99
SINBAD	99
SPACE ACE	99
SPACE HARRIER 2	99
THUNDERBIRDS	99
TRIVIAL PURSUIT JUN.	99

NOUVEAUTES

4D SPORTS BOXING	299
4D SPORTS DRIVING	299
AIR SUPPLY	229
ARCADE QUIZ	259
ARMALYTE	229
ATF 2	249
BACK TO THE GOLD AGE	249
B.A.T.	299
BARBARIAN 2	249
BATTLE SQUADRON	269
BETRAYAL	249
BIG RUN	249
BLUE MAX	299
BRIDES OF DRACULA	199
CAR VUP	259
CHAMPIONS OF KRYNN	329
CHAMPION OF THE RAJ	259
CURSE OF AZURE BOND	329
DAS BOOT	299
DINOWARS	229
ECO PHANTOMS	249
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	249
EMERALD TWINS	249
EMPIRE GALACTIQUE	299
ENCHANTED LAND	269
ESCAPE FROM GOLDITZ	249
EUROPEAN SUPERLEAGUE	199
EXTERMINATOR	229
FEUDAL LORDS	249
FINAL COMMAND	249
FINAL WHISTLE	129
GIANTS OF EUROPE	149
GRAND PRIX 500CC (2)	249
GREAT COURTS 2	299
HAGAR THE HORRIBLE	259
HARD DRIVING 2	249
HILL STREET BLUES	269
INSECTS IN SPACE	269
IT CAME FROM DESERT	249
JUPITER MASTER DRIVE	249

KILLING CLOUD	249
LAST NINJA 3	249
LAST STARSHIP	249
LOOPZ	229
LORDS OF CHAOS	249
MERCHANT COLONY	249
MIG 29	349
MIGHTY BOMBJACK	199
MYTH	249
NAM	299
NARCO POLICE	259
NAVY SEALS	249
OMNICRON CONSPIRACY	259
OPERATION SPRUANCE	259
PICK'N PILE	249
POWERMONGER	299
PREHISTORIC TALES	229
RANX	249
RESTRICTOR	269
REVELATION	229
ROBOCOP 2	249
ROD LAND	249
ST DRAGON	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SKI CABBIE	249
SLIDER	249
SPEEDBALL 2	259
STRATEGO	249
STUNRUNNER	249
SWAP	249
SWIV	249
TAROT	249
TEST DRIVE 2	249
THE ULTIMATE RIDE	259
THE TELLER	249
TOKI	249
TOM & THE GHOST	249
TORTUES NINJA	249
TOTAL RECALL	249
TOURNAMENT GOLF	229
TURN IT	199
TV BASKETBALL	299
UMS 2	299
USS JOHN YOUNG	259
VENDETTA	249
VROOM	249
WIN A BILLION	249
WOLFPACK	259
WORLD BOXING MANAGER	229
WORLD CHAMP. SOCCER	229
WRATH OF THE DEMON	329
XYPHOS	269

(")POUR LES LOGICIELS EN PROMO : 3 PRODUITS MINIMUM PAR COMMANDE

AMIGA

PROMO (")

ALTERED BEAST	99
CHAMBERS OF SHAOLIN	99
HARD DRIVING	99
PICTIONNARY	99
POWER DRIFT	99
ROCKET RANGER	99
SUPER WONDERBOY	99
TRIVIAL PURSUIT	99
XENON 2	99

NOUVEAUTES

4D SPORTS BOXING	299
4D SPORTS DRIVING	299
AIR SUPPLY	229
ARMALYTE	229
B.A.T.	299
BACKGAMMON ROYAL	249
BETRAYAL	249
BIG RUN	249
BLUE MAX	299
CALCHANDARON	249
CAR VUP	259
CHAOS STRIKE BACK	259
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSMASTER 2100	299
CHUCK YEAGER ATF 2	269
DAS BOOT	299
ECO PHANTOMS	249
ELVIRA	299
FINAL COMMAND	249
FINAL WHISTLE	129
GEISHA	279
GIANTS OF EUROPE	149
GO	269
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	299
HARD DRIVING 2	249
HEROES QUEST 2	399
HILL STREET BLUES	269

HUNTER	249
ILYAD	199
INSECTS IN SPACE	269
JUPITER MASTER DRIVE	249
KILLING CLOUD VF	249
LAST NINJA 3	249
LAST STARSHIP	249
MUGICIAN	299
NAVY SEALS	249
LAST STARSHIP	249
LIFE AND DEATH	249
MIG 29	349
MOONBASE	399
NAM	299
NAVY SEALS	249
OVER THE NET	259
PICK'N PILE	249
POWERMONGER	299
PREHISTORIC TALES	259
QUEST FOR GLORY 2	399
RANX	249
RESTRICTOR	269
REVELATION	229
ST DRAGON	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SPEEDBALLL 2	259
SWIV	249
SWORD OF SODAN	349
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOKI	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249
TOTAL RECALL	249
U.M.S. 2	299
VROOM	249
WARLORD	249
WORLD BOXING MANAGER	229
ZARATHRUSTA	269

BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à
SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03 TEL : 78 62 22 45

NOM ______ ADRESSE ______

VILLE ______ CODE POSTAL ______ Tél ______

N° CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration --/-- Signature

TITRES MACHINE	PRIX
Participation aux frais de port et emballage	+ 18 Frs
Précisez cassette ☐ disk ☐ TOTAL à payer:	Frs

REGLEMENT: je joins
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ mandat-lettre
Envoi COLISSIMO
Pour achat de matériel nous consulter
Séquence se reserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis.
Articles livrables dans la limite des stocks disponibles.

Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1024/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chaine2%
  REPEAT
    r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:0,0,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=0
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT
    r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:0,0,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=0
LOOP
PRINT "Modification effectuée"
' Insérez les Datas après cette ligne
```

CADAVER (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Energie infinie pour CADAVER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CADAVER"
DATA "Vies infinies",0,38,4,&H166,&H322D0496,&H303C0064
DATA "FIN"
```

FLIMBO'S QUEST

```
' Vies infinies pour FLIMBO'S QUEST
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 432 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H3A9329
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\FLIMBO.PRG",adr%,432
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0190,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0008,3F3C,0026,4E4E,487A
DATA 015A,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41
DATA DFFC,0000,0002,46FC,2700,11FC,000E,8800,11FC,0005
DATA 8802,31FC,0080,8606,6100,0108,31FC,0001,8604,6100
DATA 00FE,6100,0102,4DF9,0003,EC00,7000,6140,202E,0004
DATA 80FC,1400,5240,6134,23FC,33FC,4E71,0003,F004,23FC
DATA 0000,B02A,0003,F008,23FC,4EF9,0000,0003,F00C,33FC
DATA 1000,0003,F010,23FC,0003,F004,0003,F21C,4EEE,0400
DATA 2A4E,31FC,0086,8606,6100,00A4,31FC,0000,8604,6100
DATA 009A,31FC,0080,8606,6100,0090,31FC,0011,8604,6100
DATA 0086,6100,008A,740C,7608,6112,51C8,0004,4E75,740B
DATA 7609,6106,51C8,FFF8,4E75,31FC,0084,8606,6168,31C2
DATA 8604,6162,2E0D,11C7,860D,E05F,11C7,860B,4847,11C7
DATA 8609,31FC,0090,8606,31FC,0190,8606,31FC,0090,8606
DATA 6134,31FC,0001,8604,612C,31FC,0080,8606,6124,31FC
DATA 0080,8604,6124,5242,DAFC,0200,51CB,FFAC,31FC,0080
DATA 8606,610A,31FC,0051,8604,610A,4E75,7E22,51CF,FFFE
DATA 4E75,4E71,4E71,4E71,4E71,4E71,4E71,4E71,0838,0005
DATA FA01,66EA,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,464C,494D,424F,2753
DATA 2051,5545,5354,008A,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

SCI - CHASE HQ II

```
' Crédits, Roquettes et Temps infinis pour SCI-CHASE HQ 2
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 252 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16118F
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\SCI.PRG",adr%,252
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00DA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00BC,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,002E,3F3C,0026,4E4E,DEFC,0006,267C,0006,0000
DATA 363C,0002,3E3C,0005,2F3C,0000,000A,3F03,2F3C,0000
DATA 0001,42A7,2F0B,3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014,D7FC,0000
DATA 1400,0643,0001,51CF,FFD8,23FC,33FC,6004,0000,1F00
DATA 23FC,0000,954E,0000,1F04,23FC,33FC,6002,0000,1F08
DATA 23FC,0000,A272,0000,1F0C,23FC,33FC,6006,0000,1F10
DATA 23FC,0000,AB1E,0000,1F14,23FC,4EF8,2000,0000,1F18
DATA 23FC,4EF8,1F00,0006,013E,4EF9,0006,0000,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,5343,4900,0000,0002,1E00,0000,0000,0000,0000
```

TIME MACHINE

```
' Vies infinies à TIME MACHINE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 238 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H14FFC1
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\TIME.PRG",adr%,238
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00CA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,00A0,3F3C,0009,4E41,5C8F
DATA 3F3C,0007,4E41,548F,487A,000A,3F3C,0026,4E4E,5C8F
DATA 2F3C,0000,0001,2F3C,0001,0000,4267,42A7,2F3C,0000
DATA 00A2,3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014,21FC,0006,5000,0432
DATA 33FC,4AFC,0000,00EC,21FC,0000,012C,0010,207C,0000
DATA 0070,227C,0000,012C,7E15,22D8,51CF,FFFC,6000,0034
DATA 2A78,0432,3B7C,0138,006E,4ED5,31FC,0144,0868,4EF9
DATA 0000,0800,21FC,6100,EAEA,1666,4EF9,0000,1600,31FC
DATA 6002,1C7C,41EB,FFFC,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5449,4D45
DATA 204D,4143,4849,4E45,0000,0000,0032,1A0E,0000,0000
```

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1
ATARI 130 XE
+ Lect K7 + Joy
+ Flight Simulator
490F

Offre n° 2
AMIGA 2000
+ Monit 1083S
+ 1 Lect externe
7990F

Offre n° 3
ATARI 520 STE
512K Lect DF
2990F

Offre n° 4
ATARI 520 STE
étendu à 1M Ram
+ 50 Disquettes
3290F

Offre n° 5
ATARI 1040 STE
Lect DF Peritel
+ 100 Disquettes
3790F

Offre n° 6
ATARI 520 STE
+ Monit Couleur HR
+ 1 Pack au choix
5290F

Offre n° 7
ATARI 1040 STE
+ Monit Couleur HR
+ 1 Pack au choix
5990F

Offre n° 8
ATARI 520 STE
1 M Ram.M Coul HR
+ 1 Pack au choix
5490F

Offre n° 9
AMIGA 500
M. Couleur HRS
+ Extension 512K
5390F

Offre n° 10
AMIGA 500
50 Disquettes
Cable Peritel
3290F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica
3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500
50 Etiquettes: 15F

STAR LC10	1690F
STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC 20	1990F

Lecteur externe
Dble face ST/AMIGA
10 Disquettes
650F

Extension
AMIGA 512K
Horloge Interrupteur
490 F

Paiement en 4 fois sans frais,
Crédit CETELEM,
SOFINCO,
Carte Aurore, CB.

Konica
DFDD
5 boîtes/10
350F
10 boîtes:
590F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX
Jeux, Alim, Piles
1190 F

GAMEBOY
1 Jeu + Piles
590 F

SEGA GEAR
3 Jeux au choix
1690 F

NEC GT PORTABLE
NC

**** LES CONSOLES ****

SEGA
MEGADRIVE
16bits (Japon)
+ 1 jeu au choix
1490 F

NEC
CORE GRAFX
+ 2Jeux
1290 F

NEC
SUPER GRAFX
+1 jeu au choix
1990 F

SNK
NEO GEO
+ 1 Jeu
+ 1 Housse
4990 F

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

NOUVEAUTES
ST/AMIGA,MEGADRIVE, NEC,
NEO GEO, LYNX, SEGAGEAR,
GAME BOY: (1) 42 27 16 00
ou 36 15 ELECTRON

PROMO JEUX NEC
25 TITRES A
220 F pièce

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : ....
Prénom:........................ Age : ......
Adresse : ....
....
CP : .... Tél : ....
Ville : ....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ..../......./......./........
Date Validité: ../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation ou Offre n°	Qté	Montant
....	...	....
....	...	....
....	...	....
....	...	....

Cadeau Pack N° ...... et/ou N° .....
Signature Total Port.........
Total Commandé ....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

CARVUP

```
' Vies infinies pour CARVUP
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 212 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H133D16
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\CARVUP.PRG",adr%,212
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØB2,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ9Ø,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,23FC,ØØØ5
DATA ØØØØ,ØØØØ,Ø432,3F3C,ØØØ4,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØØ,3F3C
DATA ØØØ2,3F3C,ØØØØ,42A7,2F3C,ØØØ7,8ØØØ,3F3C,ØØØ8,4E4E
DATA DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØ7,85ØØ,ØØØ7,8Ø2A,23FC,4279
DATA ØØØ1,ØØØ7,85ØØ,23FC,2476,4EF9,ØØØ7,85Ø4,23FC,ØØØ1
DATA ØØØØ,ØØØ7,85Ø8,4EF9,ØØØ7,8ØØØ,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4341
DATA 5256,555Ø,ØØØB,ØØØØ,ØØØ2,1EØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```


THE HUNT FOR RED OCTOBER

```
' Vies infinies pour THE HUNT FOR RED OCTOBER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 22Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1468C4
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\HUNTFOR.PRG",adr%,22Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØB8,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ9Ø,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,23FC,ØØØ5
DATA ØØØØ,ØØØØ,Ø432,3F3C,ØØØ4,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ1,3F3C
DATA ØØØ1,3F3C,ØØØØ,42A7,2F3C,ØØØØ,ØØ9Ø,3F3C,ØØØ8,4E4E
DATA DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØØ,9ØØØ,ØØØØ,Ø252,23FC,33FC
DATA 7FFF,ØØØØ,9ØØØ,23FC,ØØØ1,DBC8,ØØØØ,9ØØ4,23FC,4EF9
DATA ØØØ1,ØØØØ,9ØØ8,4279,ØØØØ,9ØØC,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø44,4B2Ø,6465,2Ø48,554E,542Ø,464F,522Ø
DATA 5245,442Ø,4F43,544F,4245,52ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E32,16ØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SUPER SKWEEK

```
' Brouzoufs et Vies infinies pour SUPER SKWEEK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 298 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1B643D
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\SUPERSKW.PRG",adr%,298
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1Ø6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,487A,ØØDC,3F3C,ØØØ9,4E41,5C8F
DATA 3F3C,ØØØ7,4E41,548F,487A,ØØØA,3F3C,ØØ26,4E4E,5C8F
DATA 2F3C,ØØØØ,ØØØ1,2F3C,ØØØ1,ØØØØ,4267,42A7,2F3C,ØØØØ
DATA ØØDE,3F3C,ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14,23FC,ØØØ6,5ØØØ,ØØØØ
DATA Ø432,33FC,4AFC,ØØØØ,Ø16Ø,23FC,ØØØØ,Ø12C,ØØØØ,ØØ1Ø
DATA 2Ø7C,ØØØØ,ØØ74,227C,ØØØØ,Ø12C,7E2Ø,22D8,51CF,FFFC
DATA 6ØØØ,ØØ6C,23FC,23FC,21FC,ØØØ7,7Ø44,23FC,ØØ63,ØØØØ
DATA ØØØ7,7Ø48,23FC,C9ØA,23FC,ØØØ7,7Ø4C,23FC,ØØ63,Ø114
DATA ØØØ7,7Ø5Ø,23FC,ØØØØ,C9ØE,ØØØ7,7Ø54,23FC,33FC,4E71
DATA ØØØ7,7Ø58,23FC,ØØØØ,CF26,ØØØ7,7Ø5C,23FC,33FC,6ØØ6
DATA ØØØ7,7Ø6Ø,23FC,ØØØØ,C912,ØØØ7,7Ø64,23FC,4EF8,ØØ8Ø
DATA ØØØ7,7Ø68,4EF9,ØØØ7,7ØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø
DATA 6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,5355,5Ø45
DATA 522Ø,534B,5745,454B,ØØØØ,ØØØØ,ØØ32,1C1Ø,ØØØØ,ØØØØ
```

DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)

```
' Vies infinies pour DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 458 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2EØ1F9
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\DRAGONII.PRG",adr%,458
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1A6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø17A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,46FC,27ØØ
DATA 41F9,ØØØØ,ØØ4E,43F9,ØØØØ,Ø4ØØ,2449,3Ø3C,ØØ7F,22D8
DATA 51C8,FFFC,4ED2,45F9,ØØFF,86Ø6,34BC,ØØ8Ø,157C,ØØØE
DATA Ø1FA,122A,Ø1FC,Ø2Ø1,ØØF8,ØØØ1,ØØØ5,1541,Ø1FC,34BC
DATA ØØ8Ø,61ØØ,ØØB4,357C,ØØØ1,FFFE,61ØØ,ØØAA,61ØØ,ØØB4
DATA Ø82A,ØØØ5,73FB,66F8,6Ø12,61ØØ,ØØ98,357C,ØØDØ,FFFE
DATA 61ØØ,ØØ8E,61ØØ,ØØ98,34BC,ØØ9Ø,34BC,Ø19Ø,34BC,ØØ9Ø
DATA 617A,357C,ØØØA,FFFE,6172,157C,ØØØØ,ØØØ7,157C,ØØØ6
DATA ØØØ5,157C,ØØØØ,ØØØ3,34BC,ØØ84,615A,357C,ØØØ2,FFFE
DATA 6152,34BC,ØØ8Ø,614C,357C,ØØ9Ø,FFFE,6144,Ø82A,ØØØ5
DATA 73FB,67A2,7ØØØ,1Ø2A,ØØØ3,E148,1Ø2A,ØØØ5,E188,1Ø2A
DATA ØØØ7,ØC8Ø,ØØØØ,1AØØ,66DE,3Ø2A,FFFE,Ø24Ø,ØØ1C,66ØØ
DATA FF7E,6114,357C,ØØDØ,FFFE,61ØC,6118,61ØØ,ØØ2Ø,4EF9
DATA ØØØØ,Ø6ØØ,4ØE7,3A3C,ØØ2Ø,51CD,FFFE,46DF,4E75,3A3C
DATA Ø18Ø,51CD,FFFE,4E75,23FC,ØØØØ,Ø5ØØ,ØØØØ,ØØ1Ø,33FC
DATA 4AFC,ØØØØ,Ø7FE,23FC,33FC,6ØØ2,ØØØØ,Ø5ØØ,23FC,ØØØ6
DATA 14EØ,ØØØØ,Ø5Ø4,33FC,4EF9,ØØØØ,Ø5Ø8,23FC,ØØØ6,ØØØØ
DATA ØØØØ,Ø5ØA,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64
DATA 6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4452,4147,4F4E,2753
DATA 2Ø4C,4149,522Ø,4949,ØØFD,ØØØØ,ØØØ2,1E16,ØØØØ,ØØØØ
```

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

ATF II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ATF II Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 12Ø97,"ATF II",1,"Fuel & Canons illimités"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØ74,ØØØ4,6Ø,ØØ,1Ø,8a,2Ø,7c,ØØ,Ø6,Ø,ØØØ14ØØ,ØØØØ1ØØ,ØØ32
DATA 41,f9,ØØ,Ø7,3f,4Ø,2Ø,fc,31,fc,6Ø,Ø2,2Ø,fc,46,6e,33,fc,2Ø,fc,6Ø,Ø2,ØØ,ØØ
DATA 2Ø,fc,c8,b6,4e,f8,3Ø,fc,Ø4,ØØ,23,fc,ØØ,Ø7,3f,4Ø,ØØ,Ø6,f7,fc,4e,f9,ØØ,Ø6,f6,2Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

THE LIGHT CORRIDOR (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' THE LIGHT CORRIDOR Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 34785,"LIGHT CORRIDOR",1,"billes illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,86ØØ,142,1,4a,53,*
```

CRACK (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' CRACK Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 91331,"CRACK",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,164ØØ,24,1,4a,53,*
```

ESWAT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ESWAT trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 94974Ø,"E.S.W.A.T.",1,"Shots & vies illimités"
sum:
DATA ØØØ5,Ø,ØØ2d8ØØ,ØØØØ15Ø,ØØØ1,4a,55,Ø,ØØ2d8ØØ,ØØØØ142,ØØØ1,4a,53
DATA Ø,ØØ2d8ØØ,ØØØØØ14,ØØØ3,f2,49,3e,e7,49,35,Ø,ØØ2f6ØØ,ØØØØ156,ØØØ1,4a,53,Ø,ØØ2f6ØØ,ØØØØØ16,ØØØ1,9Ø,87,*
```

GLOBULUS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' GLOBULUS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 14134,"GLOBULUS",1,"Trainer(vie & switchs & bombs)"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØØØ,ØØØØØ3c2,ØØØ3e,41,f9,ØØ,Ø7,ff,ØØ,2Ø,fc,13,fc,ØØ,6Ø,2Ø,fc,ØØ,Ø6,65,3c,2Ø,fc,23,fc,4e,71
DATA 2Ø,fc,61,ØØ,ØØ,Ø6,2Ø,fc,67,eØ,23,fc,2Ø,fc,4e,71,42,8Ø,2Ø,fc,ØØ,Ø6,67,3c,2Ø,fc,4e,f9,ØØ,Ø6,3Ø,fc,2f,3Ø,6Ø,ØØ,fc,36
DATA 2Ø,57,61,72,6e,69,6e,67,3a,2Ø,54,68,69,73,2Ø,69,73,2Ø,74,68,65,2Ø,47,6c,6f,62,75,6c,75,73,2Ø,62,6f,6f,74,62
DATA 6c,6f,63,6b,2Ø,2d,2Ø,44,6f,2Ø,4e,4f,54,2Ø,69,6e,73,74,61,6c,6c,21,2Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,ØØØØ,ØØØØØ2c,ØØØ2,Ø3,96,ØØ,Ø8,Ø,ØØØØ,ØØØØØ3d,ØØØ3,Ø7,ff,ØØ,Ø6,2f,3Ø,Ø,ØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,29,ee,e8,48,53,63,61,c3,*
```

GLOBULUS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' GLOBULUS (listing 2) Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
' Pendant le menu pressez la bar d'espace Surprise !!!!
DATA 8528,"GLOBULUS(listing 2)",1,"SURPRISE !!!!!"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØØØ,ØØØØØ3c2,ØØØ2Ø,41,f9,ØØ,Ø7,ff,ØØ,2Ø,fc,13,fc,ØØ,6Ø,2Ø,fc,ØØ,Ø6,31,1a
DATA 2Ø,fc,4e,f9,ØØ,Ø6,3Ø,fc,2f,3Ø,6Ø,ØØ,fc,54,2Ø,57,61,72,6e,69,6e,67,3a,2Ø,54,68,69,73,2Ø,69,73,2Ø
DATA 74,68,65,2Ø,47,6c,6f,62,75,6c,75,73,2Ø,62,Ø,ØØØØ,ØØØØØ2c,ØØØ2,Ø3,96,ØØ,Ø8
DATA Ø,ØØØØ,ØØØØØ3d,ØØØ3,Ø7,ff,ØØ,Ø6,2f,3Ø,Ø,ØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,78,3Ø,fa,5c,53,63,61,c3,*
```

HELTER SKELTER (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' HELTER SKELTER trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 1742192,"HELTER SKELTER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØ6a2ØØ,ØØØØ1fØ,ØØØ2,4e,71,81,Ø1,Ø,ØØ6a2ØØ,ØØØØØ14,ØØØ2,e5,bd,b3,2d
DATA Ø,ØØ6a4ØØ,ØØØØØ48,ØØØ2,4e,71,81,Ø1,Ø,ØØ6a4ØØ,ØØØØØ14,ØØØ2,c5,9c,93,Øc,*
```

ROCKSTAR

Pour avoir un bon truc, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $21e, offset $28, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum de secteur

TWINTRIS

Pour avoir les crédits illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $198, offset $12c, l'octet 4a à la place de 53 et ne pas recalculer le checksum de secteur

ESWAT

Pour avoir les crédits illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $16c, offset $15Ø, l'octet 4a à la place de 55 et a l'offset $142 remplacer 53 par 4a et recalculer le checksum du block

HELTER SKELTER

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $351, offset $1fØ, les octets 4e 71 à la place de 81 Ø1 et ne pas recalculer le checksum de secteur et au block $352 ,offset $48 mettre les octets 4e 71 à la place de 81 Ø1 et recalculer le checksum du block

SPINDIZZI

Pour avoir l'NRJ illimitée, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $a, offset $198, les octets 33 fc 6Ø Ø2 ØØ Ø1 14 e6 4e f9 ØØ Ø1 ØØ 1c à la place des zeros (ØØ ØØ ØØ ...) et block $ØØ offset $d7 mettre les octets Ø4 83 ØØ à la place de Ø1 ØØ 1c et block $ØØ offset $Ø4 mettre les octets 32 71 f5 b5 à la place de b5 55 f5 b8

LEGEND OF THE LOST

Pour avoir les vies illimitées faire avec Amiga-Monitor :
[4ØØØØ dfØ:b_legend
: 44Øe6 33 fc ØØ ØØ ØØ ØØ 38 c4 6Ø
: 4Ø1cc 33 fc ØØ ØØ ØØ ØØ 38 c4 6Ø
] 4ØØØØ
15d9c dfØ:b_legend

AFT II

Pour avoir le fuel et les canons illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $a, offset $1ØØ, les octets : 41,f9,ØØ,Ø7,3f,4Ø,2Ø,fc,31,fc,6Ø,Ø2,2Ø,fc,46,6e,33,fc,2Ø,fc,6Ø,Ø2,ØØ,ØØ2Ø,fc,c8,b6,4e,f8,3Ø,fc,Ø4,ØØ,23,fc,ØØ,Ø7,3f,4Ø,ØØ,Ø6,f7,fc,4e,f9,ØØ,Ø6,f6,2Ø à la place de : Ø,Ø et block $2 offset $74 mettre 6Ø ØØ 1Ø 8a à la place de 2Ø 7c ØØ Ø6

RA

Pour avoir les vies illimitées faire avec Amiga-monitor (sans drive externe) : l dfØ:ra (le chargement vous donnera une adresse qu'il faut noter (fist segment at $ØØØadresse1) b 'adresse1+3a' (il faut calculer préalablement cette adresse) g 'adresse1' h 2ØØØØ 8ØØØØ 6Ø 34 Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ (changer 6Ø 34 79 ØØ Ø1 ØØ par 6Ø 34 79 ØØ ØØ Ø1) : adresse1 22 57 4e d1 g adresse1

HELTER SKELTER

Voici les codes des niveaux: Level Code 11 BLOT 21 BOLT 31 CULT 41 GLUT 51 TROT 61 UNIT 71 WATT 81 USER

STRIDER II

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $5e1, offset $e7, l'octet ØØ à la place de ØØ et recalculer le checksum de secteur et block $5aØ, offset $4Ø, les octets 4e 71 à la place de 53 83 et recalculer le checksum de secteur

NEBULUS

Presser sur la barre d'espace pendant le menu vous aurez le menu trainer RICK

RICK DANGEROUS II

Taper POOKY dans les highScores. Surprise !!!!

ESWAT

pour avoir un max de crédits et de temps taper en mode pause 'JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU'.

LEGEND OF THE LOST

Voici les codes des niveaux: .RHINO EDLER1 STONES EDLER2 LADDER EDLER3 ESCAPE EDLER4 ..LAVA EDLER5 FINALE EDLER6 EDLER7

DRAGON'S LAIR II

Taper return puis "GET MORDROC DIRK" pour le cheat mode

Z-OUT

Pour avoir le cheat mode taper en même temps pendant le jeu sur les touches J et K et pour aller au level de votre choix taper J et la touche du numéro du level (de 1 a 6) ex: touches j et 1.

TREASURE ISLAND DIZZY

Description des objets:
"EMPTY CHEST" sert à monter les escaliers en pierre.
"HEAVY WEIGHT" mettez-le au crochet.
"MAGIC STONE" utilisez-la devant le totem.
"RUBBER SNORKEL" pour aller dans l'eau.
"REMOTE DETONATOR" et "DYNAMITE" à utiliser dans la mine.
"GRAVEDIGGER SPADE" pour creuser le trou sur l'île de droite.
*"POGO STICK" sautez sur place où il y a le parchemin *THE OFFICIAL POGO PLACE**
"SALTWATER CROWBAR" pour dégager le caillou sous l'eau.
"FIRE PROOF SUIT" pour se protéger contre le feu.
"AXE" pour couper (au milieu) le pont avec les deux bougies.
"BIBLE" pour ressortir indemne de la tombe qui se trouve à gauche du pont.
"PAIR OF FLIPPERS" c'est une paire de palmes.
"LARGE BRASS KEY" pour ouvrir la trappe dans le souterrain.
Tous ces objets sont à échanger au vieux bonhomme:
"VINTAGE BRANDY" contre "DEHYDRATED BOAT"
"BAG OF GOLD COINS" contre "OUTBOARD MOTOR"
"HOOKJAWS TREASURE" contre "GALLON OF PETROL"
"SOLID GOLD EGG" contre "IGNITION KEY"
Ces 4 objets serviront à avoir un bateau avec du carburant etc....
*Construisez-le où il y a le parchemin *DANGER! NO SWIMMING OFF THIS PIER* puis vous pourrez passer sur l'autre rive. Une fois de l'autre côté, remettez vos 30 pièces d'or au bonhomme puis lisez le parchemin.*
Quelques conseils:
-Il y a des pièces d'or qui sont cachées par exemple dans des buissons ou des fleurs etc...
-Il y en a une autre qui est dans le ventre du poisson où se trouve le caillou qui bloque la bulle d'air.
-A vous de bien chercher!
(Jean PELLICCIONI).

JEUX... CRACK AMIGA

LEGEND OF THE LOST (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' LEGEND OF THE LOST trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2666Ø39,"Legend Of The Lost",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØ6e6ØØ,ØØØØ1e4,ØØØ9,33,fc,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,38,c4,6Ø,Øc,79,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ,38,c4,6d,Ø,ØØ6e6ØØ,ØØØØØ14,ØØØ4,47,28,e6,91
DATA 61,ab,e6,8c,Ø,ØØd68ØØ,ØØØØØ2e,ØØØ9,33,fc,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,38,c4, 6Ø,Øc,79,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ,38,c4,6d
DATA Ø,ØØd68ØØ,ØØØØØ15,ØØØ3,58,53,c8,53,6e,4b,*
```

PARADROID 90 (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' PARADROID 9Ø Trainer ; JOYSTICK (C) 1991
' Attention ce trainer demande une phase de préparation, charger Amiga-Monitor (de Timo Rossi) puis mettre Paradroid
' en dfØ: puis faire : < 4ØØØØ Ø 2 9' g 4ØØØØ (des que l'écran devient noir, faire un reset) recharger Amiga-Monitor
' et mettre une disquette formatée en dfØ: et taper : > 4ØØØØ Ø Ø 2' Important !! : Ne faire la modification avec
' Block-Editor que sur la disquette formatée Une fois la modif faite, booter sur cette dernière et lorsque l'écran flach
' remplacez-la par l'original et appuyez sur le bouton de la souris
DATA 11722,"PARADROID",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØ,ØØØ28,ØØØ4,6Ø,ØØ,ØØ,a8,49,f9,ØØ,df,Ø,ØØØØ,ØØØcc,ØØ34,6Ø,2Ø,4e,75,4e,75,49,f9,ØØ,df,fØ,ØØ,46,39,ØØ,df,f1
DATA 8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,bf,eØ,Ø1,66,ØØ,ff,fØ,6Ø,ØØ,ff,42,33,fc,4e,75,ØØ,Ø3,9Ø,94,33,fc,4e,75,ØØ,Ø3,91,42,4e,75,61,Ø2,4e,75
DATA 39,7c,ØØ,2Ø,ØØ,9c,Ø8,2c,ØØ,Ø5,ØØ,1f,67,f8,41,ed,44,Ø4,43,fa,ØØ,9Ø,1Ø,Ø5,72,Øb,e3,6Ø,78,Øf,32,18,d2,41,74,1e,c4,41,c4
DATA cØ,48,42,36,3c,Ø1,eØ,c6,41,Ø,ØØØØØ,ØØØ4,ØØØ4,4b,dd,Ø3,2f,d4,9f,da,13,*
```

ROCKSTAR (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ROCKSTAR trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2Ø9355,"ROCKSTAR",1,"trainer"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ43cØØ,ØØØØØ28,ØØØ1,4a,53,*
```

ROTOX (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ROTOX Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 4Ø32Ø7,"ROTOX",1,"Trainers"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,626ØØ,1Ø4,1,ØØ,Ø1,*
```

SLY SPY SECRET AGENT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SLY SPY SECRET AGENT Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 543446,"SECRET AGENT",1,"crédits illimités"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,424ØØ,16e,1,4a,53,Ø,424ØØ,16,1,5d,54,*
```

SPINDIZZY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SPINDIZZI trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 8227,"SPINDIZZI",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØ14ØØ,ØØØØ198,ØØØe,33,fc,6Ø,Ø2,ØØ,Ø1,14,e6,4e,f9,ØØ,Ø1,ØØ,1c,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,ØØØØØØØ,ØØØØØd7,ØØØ3,Ø4,83,ØØ,Ø1,ØØ,1c,Ø,ØØØØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,32,71,f5,b5,b5,55,f5,b8,*
```

STRIDER II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' STRIDER II Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3Ø16942,"STRIDER II",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØbc2ØØ,ØØØØØe7,ØØØ1,ØØ,Ø1,Ø,ØØbc2ØØ,ØØØØØ17,ØØØ1,67,66
DATA Ø,ØØb4ØØØ,ØØØØØ4Ø,ØØØ2,4e,71,53,83,Ø,ØØb4ØØØ,ØØØØØ14,ØØØ2,8a,19,85,Ø7,*
```

IT CAME FROM THE DESERT

1er: *Vers la fin du jeu, il faut placer les soldats et autres sur la carte de façon à combattre les fourmis géantes. Placer la flèche de la souris sur un lieu de la carte pour avoir accès au tableau où sont représentés les hommes et leur nombre. Puis aller sur EXIT (à droite du tableau) et pousser la manette quelques secondes vers le haut. Des soldats "en plus" apparaitront alors sur le pipeline. On peut répéter cette opération plusieurs fois.*
2nd: *A un certain moment du jeu, le personnage se trouve dans une voiture et va presque irrémédiablement avoir un accident en rentrant dans une voiture qui vient en face. Pour l'éviter, il ne faut surtout pas aller en avant quand l'écran représentant l'intérieur de la voiture apparait, mais il faut appuyer sur "fire". L'accident sera alors évité.*
3ème: *Pour trouver le nid, il faut dans les premiers jours aller en avion du côté de la mine en bas à gauche de la carte, en dessous de la carrière. Il faut alors suivre à vitesse réduite une ligne imaginaire strictement parallèle au côté droit de la mine. L'avion passera alors au dessus du nid après quelques secondes de vol. Il faut évidemment passer à vitesse réduite et au début du jeu car l'entrée du nid n'apparait que quand une fourmi en sort. Ce qui est fréquent dans les premiers jours.*
(Jean-Louis ROQUES).

KICK OFF 2

Pour le championnat, il faut choisir soit la France ou l'Espagne. Ce sont les plus rapides.
Pour marquer à coup sur des buts, la meilleure solution est de foncer tout droit et de garder la balle dans les pieds, dans la surface de réparation. Attendre que le goal sorte et quand il sera près de vous, tirez. Cela marche à tous les coups.
(lecteur anonyme).

STARBLADE

Pour avoir quelques 9ØØØ crédits, chargez le logiciel C-MON et la disquette sur laquelle vous avez fait votre sauvegarde, puis une fois C-MON lancé tapez:
L p.var 5ØØØØ [RETURN]
e 5Ø386 [RETURN]
6e [RETURN] [RETURN]
e 5Ø375 [RETURN]
2Ø7 e [RETURN] [RETURN]
S p.var 5ØØØØ 5Ø3a7 [RETURN]
(Alexandre DEBOLI).

PANZA

Prendre le joueur A et se battre 1Ø fois contre le boxeur "A" et 5 fois contre le boxeur "B" ainsi vous aurez (si vous n'avez jamais perdu) 75 de force, 58 de résistance et 99 de réflexe.
(Frantz SCHLUSSELHOBER).

SUPER OFF ROAD

N'utilisez que le nitro seulement dans les lignes droites, ainsi vous pourrez arriver premier sans difficulté.
(Frantz SCHLUSSELHOBER).

LA BANDE A PICSOU

Allez souvent dans votre chambre forte, vous pourrez ainsi trouver des pièces rares et vous mettre 1ØØØ dollars en poche de temps à autre.
(Frantz SCHLUSSELHOBER).

CADAVER

Niveau 1: Lorsque l'on arrive dans une salle avec 3 sacs, une clef et un morceau de pain: prenez la clef et retournez dans la salle à la barque. Vous remarquerez que maintenant, grâce à la clef vous pouvez ouvrir la porte de droite. Dans cette salle; il y a un coffre avec un message à l'intérieur, un sac de pierre (armes), et un levier. Actionner le levier. Retourner dans la salle avec le serpent orange. (ne pas oublier de ramasser la corde qui se trouve près des tonneaux). Ouvrir la porte du bas, là on accède à un couloir coupé par un mur empêchant le passage.
Mettre la pioche en mode arme et la lancer sur le mur. Recommencer l'action 2 ou 3 fois. Ensuite, il y a un squelette par terre, l'examiner, vous trouver un livre, lisez-le, allez dans la salle de droite, il y a 4 intercepteurs au mur. Il faut trouver un code qui permet d'ouvrir la salle du dragon.
Appuyez sur les interrupteurs dans cet ordre bien précis: n°1, n°4 puis n°2, (j'ai numéroté les interrupteurs en partant de la gauche). Ce code vous permet d'ouvrir la porte qui se trouve dans la salle de gauche: la porte du DRAGON...
(Mimoun BOUJEMAOUI).

GOLDEN AXE

Pour avoir plus de magie quand vous êtes sur le dos d'un bizarroïde (de préférence le dragon), il faut le coincer dans un coin ou sur le bord de l'écran et lui cracher du feu puis quand il est prêt à retomber, appuyer sur le bouton feu et faire ceci autant de fois que vous le pouvez.
(Sébastien BEYSSERIE).

IVANHOE

Pour changer de niveau, il faut taper pendant le jeu: "WOBINETTE" l'écran flasch et après avoir tapé cela vous devez retaper: "WOBIN". L'ordinateur vous affichera un message comme quoi vous passez au niveau suivant.
Pour faire disparaître les ennemis vous n'avez qu'à appuyer sur la touche "DEL".
(Sébastien BEYSSERIE).

GOLDEN AXE

Ce jeu est assez facile mais pour ceux qui n'arriveraient pas à le finir voici une astuce pour aller plus loin. Branchez vos deux joysticks et ne sélectionnez qu'un joueur. Quand vous êtes prêt à mourir appuyez sur le deuxième bouton de votre joystick vous pourrez continuer la partie avec un guerrier plein d'énergie. Si votre 1er joueur n'est pas mort achevez-le.
(Sébastien BEYSSERIE).

PRINCE OF PERSIA

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer : 44 8Ø 23 cØ ØØ Ø4 par 4E 71 23 CØ ØØ Ø4. Et si vous voulez avoir du temps infini: remplacer 53 B9 ØØ Ø4 79 78 par 4E 71 4E 71 4E 71 puis rechercher 53 92 23 FC ØØ ØØ Ø2 CF et remplacez 53 92 par 4E 71.
(Vincent DREWNIK).

TEST DRIVE 2

A taper durant le jeu:
"AERF" pour avoir une vie en plus (à chaque fois), et pour avoir une accélération et un freinage plus puissant.
"GASST" ou "GASS" pour vous emmener directement à la prochaine station.
(Emmanuel SOULIER).

SHADOW OF THE BEAST II

On vous sort le grand jeu dans ce numéro!!! Tous les jours nous recevons au moins 3 coups de fils concernant ce jeu, suffisait de bien nous prendre la tête pour qu'on vous la passe, cette soluce!!!

Au début du jeu, allez à droite jusqu'au pygmée et dites-lui "TEN PINTS", (vous aurez les vies infinies), puis repartez à gauche, après avoir passé le pont, vous verez un homme se faire électrocuter, tuer son agresseur, puis laissez parler l'homme et dites lui "TRAPS", il vous dira une phrase, notez l'avant dernier mot: "UPPER" ou "LOWER", puis descender jusqu'en bas, allez à gauche, tuez les deux géants et prenez les pièces qui sont dans le coffre (la potion ne sert à rien quand on a les vies illimitées), continuez à gauche puis rentrez dans la maison (qui est au bar), allez à gauche en montant les escalier et prenez la cruche de vin puis sortez. Revenez à l'endroit où il y a les pygmées et continuez à droite, vous verrez des mottes de terres flottant dans l'air, grimpez-y jusqu'au pont et tuez le monstre, à gauche prenez les pièces qui sont dans le coffre puis revenez à gauche, prenez la corde et montez, là encore vous verrez un coffre, (même principe, mais ne gardez pas les potions) dans la liste des objets vous aurez une hache, ne l'utilisez pas maintenant, ensuite redescendez tout en bas et vous verrez un morceau d'herbe sans rien en dessous, mettez-vous dessus et sautez (environ 3 fois) et mettez le joystick tout de suite vers le bas plusieurs fois jusqu'à ce que le morceau d'herbe se casse, descendez les marches. Vous êtes dans les grottes de crystal, avancez jusqu'au garde qui dort, il se réveille et court, suivez-le, vous êtes arrêté par un mur, prenez la hache et tirez sur le goblin qui tire sur une corde pour faire arrêter le mécanisme du pont qui se dérobe sous vos pieds, puis tapez dans le mur jusqu'à ce qu'il s'écroule et avancez, montez sur la chaine, puis sur la seconde, frappez le levier et courrez à gauche, tapez dans le levier et revenez, descendez une grande chaine où des gardent dorment, sautez à droite, prenez la clé puis avancez à gauche, laissez-vous emprisonner, une fois dans la prison, prenez la cruche et donner-la au garde (c'est la touche 'O' pour donner quelque chose), le garde s'endort, faites sauter la porte avec votre arme et tuez le garde, puis prenez la seconde clé, montez par le chandelier jusqu'en haut et allez à gauche, tuez tous les gardes et prenez la bague, puis redescendez un peu et sautez à gauche pour délivrer le prisonnier avec une clé puis remontez et sautez à droite, là encore ouvrez la porte avec la seconde clé et mettez-vous devant le prisonnier pour qu'il ne soit pas tuez par les piques puis sortez des grottes par le même chemin par où vous êtes rentré. Revenez jusqu'au pont où les poissons vous attaquent, avancez, descendez et prenez la première à gauche, avancez, un goblin volera au-dessus de vous, suivez-le jusqu'à la corde et tuez-le avant qu'il ne la coupe, puis attendez que l'homme qui pousse le mur soit au bout du tunnel et frappez-le, avancez sans vous occupez des murailles qui tombent, puis tuez le second goblins et ramassez la clé puis avancez toujours vers la gauche, puis allez jusqu'au tremplin, là, il y a une corde, montez-y, allez à droite, ouvrez la porte avec votre clé et avancez jusqu'au levier s, souvenez-vous de ce que vous avait dit l'homme électrifié: "UPPER" où "LOWER", si c'est Lower, frapper dans le levier du bas et vice-versa, puis la cage descend, montez dans celle-ci, une fois en haut, vous avancez, montez sur la chaine, descendez, mais pas jusqu'en bas, il faut être encore accroché au chandelier, sautez vers la gauche (mettez votre joystick sur Autofire), puis mettez-vous au coin de la table et commencez à frapper le gobelin, celui-ci se réveillera, continuez à le frapper en avançant, il partira, tapez dans le levier du bas et remontez à la chaine, allez à droite et prenez la clé sur une table et revenez au tremplin en sens inverse, allez tout à gauche jusqu'au levier, et prenez à l'aide des leviers le rocher et dirigez-le de l'autre côté, puis lachez le sur la pique, il en reste une petite pierre, poussez-là jusqu'au tremplin, montez à la corde, mais pas trop haut et sautez sur le tremplin, la pierre sera propusée, alors allez dans la cage à gauche et laissez-vous monter, avancez et tuez le dragon puis tapez dans le sac jusqu'à ce qu'il tombe, l'homme qui sera dans le sac dira une phrase, notez le mot entre guillemets, puis revenez à l'endroit où un homme poussait un rocher, descendez par la corde et partez à droite, descendez dans le trou, approchez-vous près du mur et inscrivez-y le mot de passe, le mur s'élève, avancez, montez à la corde, allez à droite jusqu'au dragon, prenez le parchemin et retournez voir les pygmées, de là, partez à droite jusqu'à une corde, descendez et sautez sur les pierres, tuez le dragon et laissez-vous tomber, au bout de la cascade, sautez sur la corde avant d'être bloqué, montez à la corde puis allez à droite, tuez le monstre avec le sabre et vous voyez un vieil homme, donnez-lui le parchemin et le bijou et il vous donnera une nouvelle arme, profitez-en pour lui poser plusieurs questions, ensuite, partez à droite, tuez les deux soldats et avancez toujours, tombez dans le marais et essayez de tuer le serpent de la mer de l'est, si vous réussissez allez à droite et continuez le jeu.

(Dominique FORESTIER).

JEUX... CRACK AMIGA

EXPLORA III

Dans quelques numéros nous vous publierons la solution d'EXPLORA IV!!! Allez, au boulot Infomedia. En attendant voici la solution d'Explora III.

Aller dans bureau
allumer la télé
regarder info
aller dans hall d'entrée
on sonne à la porte
regarder Judas
c'est le facteur
prendre télégramme
examiner télégramme
aller dans bureau
prendre et examiner feuille manuscrite dans corbeille à papier
aller dans cuisine
prendre bouteille de vin dans frigo, allumettes dans placard
aller à la salle de bains
prendre papier hygiénique
prendre savonette dans l'armoire
aller dans la chambre
prendre veste
examiner veste, vous trouverez votre portefeuille
dans le hall prendre clés
sortir de l'appartement
aller au bout de la rue Paul Istirène
prendre bus pour aller rue Sébastien Tousseul
cliquer sur chantier
cliquer sur cadavre
prendre carte plastifiée
cliquer sur les cartons
le clochard demande 10 frs.
donner 10 frs., il vous raconte une histoire
cliquer sur poubelle
le clochard invincible
utiliser bouteille de vin sur clochard
fouiller poubelle
prendre vieille photo
cliquer sur clochard
il vous rend la bouteille de vin vide
retourner à la maison
sur votre chemin, vous aller trouver un kiosque à journaux, prendre le journal
attendre qu'il soit 9h du matin, avant pénétrer dans votre immeuble
examiner boite aux lettres, vous trouvez une lettre de la banque
prendre lettre (bien utile pour tirer de l'argent)
examiner journal
faire un sauvetage de la partie (ne pénétrez plus chez vous, vous ne pouvez plus ressortir)
sortir
tirer argent (à chaque fois que vous tirez de l'argent, soyez prudent sur la somme)
aller en bus rue Marc Hossain
rentrer dans le magasin de sport
acheter uniquement le sac (très utile, il vous supprimera la phrase: je vous suggère un tu' des objets)
aller en métro rue Emma Mikao (direction aéroport)
rue Emma Mikao aller chez le coiffeur
prendre discretement le rasoir dans le tiroir
ensuite aller rue Sabine Lataire
vous aller trouver un asile d'aliéné
cliquer sur la sonnette
on vous répondra que ce n'est pas l'heure des visites
elle est ravie
donner le livre où il manque une page à la bibliothécaire, elle vous en donnera un neuf
aller rue Ella chez le droguiste
prendre le diamant synthétique et l'alcool (éventuellement la scie à métaux, pour une balade dans les égouts, qui n'est pas obligatoire, accès rue Gérard M.)
aller rue Marc Hossain, manger, pour faire passer le temps
vérifier votre argent
aller rue Mélusine Anfaillit, mais pas avant 21h (curieusement le musée ouvre tard)
cliquer sur musée
donner argent à la caissière
vous rentrez dans le musée
cliquer sur tableau
il y a un détecteur de chose
utiliser clés ou scie à métaux sur le détecteur de chose
les gardiens viennent voir
aller dans la salle du fond, vous êtes devant la machine
utiliser diamant synthétique sur le verre
utiliser étrange appareil sur le tableau de bord
utiliser vieille photo sur le tableau de bord
vous partez
vous vous retrouvez en Chine (je suppose)
aller dans la rue
utiliser la feuille manuscrite d'engin incendiaire sur soi-même
vous fabriquez un cocktail incendiaire
aller dans le bar
utiliser carte plastifiée sur le barman
vous vous retrouvez devant le maitre de la secte
utiliser cocktail incendiaire sur le maitre de la secte, et l'histoire se finit.
insister deux fois
vous pénétrez dans l'asile
examiner placard
prendre dossier médical
examiner dossier médical
vous trouvez une clé
prendre la chaise
utiliser la chaise, sur la porte du medecin chef
appuyer sur le bouton d'ascenseur
cliquer sur le 3ème étage
ouvrir porte avec la clé
vous trouvez le fou attaché
utiliser le dossier médical et le rasoir pour le libérer
il vous donne rendez-vous le soir chez lui
pour faire passer le temps rapidement aller manger plusieurs fois au restaurant rue Marc Hossain
n'oubliez pas de retirer de l'argent
aller chez le "fou" rue Jean , mais pas avant 21h, vous trouverez la porte fermée
entrer dans la maison
aller en haut de l'escalier, porte de gauche, (porte branlante (NDLR: celà dépend du sexe), vous êtes mort)
prendre sur le cadavre la clé de consigne et dans l'armoire le livre où il manque une page
aller à l'aéroport
prendre dans la consigne, l'étrange appareil et la cassette vidéo
retourner à la maison
faire un sauvetage de la partie (pas dans votre appartement)
suivant l'heure qu'il est, aller manger rue Marc Hossain, pour faire passer le temps
retirer de l'argent
aller acheter des fleurs, rue Marc Hossain
aller à la bibliothèque rue Isidure Toutlanuy
cliquer sur rayonnage
la bibliothécaire, n'est pas commode
utiliser fleurs sur bibliothécaire.
(Patrick TALENS)

BAAL

*Voici les codes pour changer de niveau:
LEVEL 2: ASDFFGHJ
LEVEL 3: IJFNHMXJ
LEVEL 4: JFGJNVDI.
(Jérome TISSOT).*

GHOSTBUSTER

*Pour commencer le jeu avec un compte plus étoffé; répondez ceci: Name: j.k.l. account: yes; n° account: ØØ742211. Vous obtenez ainsi 25Ø ØØØ$.
(Ludovic PEYRET).*

TURBO BOAST

*Reset puis taper poke 27 937,173 pour avoir des vies infinies.
(Ludovic PEYRET).*

BUBBLE BOBBLE

Pour aller un stage en avant, pousser sur F5, et pour revenir en arrière sur F3. (Ludovic PEYRET).

VINDICATOR

*Charger le jeu, faire un reset et poke 34644 nombre de vies (3-128), puis sys 34 48Ø pour jouer à la première partie.
(Ludovic PEYRET).*

NAVY MOVES PART 2

*Allez à droite, descendez à l'ascenseur, tuez l'officier, allez sur son corps, prenez les codes, notez-les, remontez à l'ascenseur, passez la porte à droite, cherchez l'officier, tuez-le, allez sur son corps, prenez les codes, notez-les, revenez à la porte, passez-la, montez à l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur à droite, descendez l'autre, allez à droite, montez l'ascenseur, passez la porte, descendez l'ascenseur, allez à gauche, montez l'ascenseur, passez la porte, allez à droite, tuez le capitaine, prenez la trousse de pharmacie, allez à gauche, montez l'ascenseur, allez à gauche, passez la porte, montez l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur, passez la porte à droite, passez la porte à droite, passez la porte à droite, descendez l'ascenseur à gauche, passez la porte à droite, passez la porte à gauche, montez l'ascenseur à droite, passez la porte à droite, allez à droite, allez tuer l'officier, prenez les codes, notez-les, allez à gauche, descendez l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur, allez à gauche, tuez l'officier, prenez la boîte de pharmacie, allez sur l'ordinateur à gauche, tapez 'OPEN', puis le premier code que vous avez noté, tapez 'END'.
Allez complètement à gauche la bombe se placera automatiquement, allez à droite retournez sur l'ordinateur, tapez 'EMERGE' puis le second code que vous avez noté, tapez 'STOP MOTOR' puis le second code que vous avez noté, tapez 'TRANSMIT" puis le troisième code que vous avez noté, tapez 'OABERBYAMD', tapez 'END'.
Allez à droite, montez l'ascenseur, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à droite, allez à droite, vous entrerez dans un autre mini sous-marin.
THE END
(Cyril PIETREMENT)*

POSTMAN PAT

*Lorsque le jeu commence, il faut aller à la poste, vous n'avez qu'une heure pour faire toutes vos livraisons et passer au 'round 2'. Vous obtiendrez le temps qu'il vous reste en pressant la barre d'espacement. (il s'affiche en haut de l'écran comme tous les autres messages). Quand vous arrivez à la poste, mettez vous au même niveau que la poste et Pat y entrera. Vous allez voir la vieille au guichet, elle vous remet un paquet. Vous devez faire la livraison.
Exemple: A la poste, on vous dit (en haut de l'écran) 'Deliver the parcel to Ted Glen, Pat.'. Vous mettez votre manette vers le bas pour sortir et 'hop' vous voilà parti. Arrivez chez Ted Glen, vous allez jusqu'à lui pour lui remettre le paquet. Il vous dit 'Thank you Pat! Please tell Mr FOOGS that their sheeps are lose!' (toujours en haut de l'écran!). Vous allez chez Mr FOOGS et avancez vers lui. Il dit 'Please Pat, help me to...sheeps!', etc.
Quand vous aurez tout résolu, retournez à la poste, buvez une tasse de thé et 'hop!' il faut aller livrer des lettres. Vous partez et devant une boîte aux lettres qui clignote, vous passez devant, un petit coup de bouton de tir et la lettre est livrée. Le nombre de lettres à livrer est inscrit au bas de l'écran au dessus du score. etc.
Michel LOUVET & Arnaud GUILLUY).*

COLORADO

Dans le fichier SOS. Fic, secteur selectif ØØ, secteur réel 12, pour les 5"1/4, deplac 496 il y a la séquence ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø2 ØØ ØØ..., laissez toujours 5 "ØØ" entre les objets Ø1 représente le fusil, Ø2, la hache, Ø3 le couteau, laissez-les car ils sont utiles et passez au secteur, laissez 2 "ØØ" car il y en a déjà 3 au précédent - 2+3+5 "ØØ"- et marque dans les codes hex.:

Ø4: pour caisse dynamite
Ø5: calumet
Ø6: bébé
Ø7: balle d'argent
Ø8: medaillon aigle
Ø9: caillou
*1Ø: fiole vie**
*15: CORNET-POUDRE**
18: collier
2Ø: peau
21: tas pierre
26 à 3Ø: divers messages
*31: dynamite**

**: pour les fioles, les cornets et les dynamites, remplacez les 5 "ØØ" qui suivent le numéro de l'objet et remplace-les par 5 "1Ø" ou 5 "15" ou 5 "31", tu auras pour 1 objet 6 fioles ou 6 cornets ou 6 dynamites.*

Ca, c'est pour la sauvegarde, pour débuter le jeu avec les objets désirés faire la même opération dans le fichier TAB.FIC secteur réel 14 avec ça, plus besoin des vies infinies qui enlèveraient l'intérêt du jeu.
(Laurent LAFEUILLE).

ASTERIX

Pour arriver à la fin, il faut faire de la potion avec du houx, du pétrole et des fraises que vous aurez cueilli dans la fôret. Pour le pétrole, passez devant le devin, puis repasser. Il ne sera plus là et vous sautez sur le tonneau, vous aurez du pétrole. La potion faite, va exploser. Un romain recevra la marmitte sur la tête. Sortez du village. Allez tout droit dans la forêt, plus loin vous verrez 3 romains qui s'enfuient, reste 1 romain dans la marmite, vous vous retrouverez auprès de Panoramix et le romain. Composez la potion suivante: houx, champigon et fraise, le romain goutte la potion et s'envole. Allez au camp romain où ils auront tous la tête en l'air, vous pouvez donc passez. Avancez jusqu'au bout. Positionnez-vous devant la tente avec un chapiteau, puis tapez "entrer", dans la tente s'il n'y a personne, vous aurez le laurier sinon, il faut avoir du vin pour avoir le laurier. Rentrez au village et faire la potion qui rendra toute sa tête à Panoramix. Potion: houx, champignon et laurier. (Ne jamais rentrer dans la maison du chef sinon, on perd tous les ingrédients.).
(Vincent ROCHES).

STUNT CAR RACER

Pour gagner certaines courses (en particulier en division II), il suffit quand cela est possible de faire marche arrière APRES le premier obstacle. Sitôt dépassé la ligne en marche arrière, remettez les gaz et lorsque vous redépasserez la ligne en sens normal, l'ordinateur vous comptera un tour et de ce fait vous battrez surement le record du tour (1pt) et la course aussi si vous répétez l'action plusieurs (2pt). fois. Ce truc est cependant très difficile lorsque le premier obstacle est un virage ou un très long tremplin.
(Lionel RABIET).

KING OF THE BEACH

-LONGCOURT
-GEKKO
-TOPFLITE
-SUNDEVIL

Et vous arriverez à la dernière compétition qui vous sacrera vainqueur ou pas!
(Lionel RABIET).

PIPE MANIA

NIVEAU	CODE
5	HAHA
9	GRIN
13	REAP
17	SEED
21	GROW
25	TALL
29	YALI

(Lionel RABIET).

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur: 41 8Ø 3E F1 Ø3 ØØ et remplacer par 41 C6 Ø6 F1 Ø3 Ø4.
(Vincent ROCHES).

GAME OVER

Tapez 11334 pour pouvoir jouer à la 2ème partie.
(Vincent ROCHES).

WIND SURF WILLY

Pour chaque porte à passer, vous avez un point qui s'affiche à droite, si vous ratez une porte, vous perdez 3 points. Quand vous avez un score négatif, il est inscrit disqualifié mais continuez à passer les portes et vous verrez votre score revenir positif. (V. ROCHES).

DEFENDER OF THE CROWN

Pour avoir plus de chances de gagner, il faut prendre Wilfred of Ivanhoe. Avec lui, il vaut mieux ne pas organiser de tournoi parce qu'il n'est pas fort. Lors d'un siège d'un chateau, commençer par lancer 3 boulets puis les boules de feu qui tuent des gens.
(Vincent ROCHES).

SIM CITY

Ce truc vous permettra de ne plus entrer les codes.
Avec un éditeur de secteur, remplacer:
8A 24 26 8A
par 8A 25 26 8A
75 Ø7 F7 D8
par 9Ø 9Ø F7 D8
75 Ø8 3B 56 96 75 Ø3
par 9Ø 9Ø 3B 56 96 9Ø 9Ø.
Tout dans la disquette de départ et dans SIMCITY.EXE.
(Vincent ROCHES).

HOT SHOT

Au niveau 4, quand la chaine est montée presque au plus haut, appuyez sur "P", vous verrez "PAUSE", alors appuyez sur "feu" et les deux chaines redescendront.
(Vincent ROCHES).

BUMPY

Au niveau 48, il faut prendre les 2 fioles pour avoir 2 vies et appuyer sur s (suicide), vous devrez recommencer le niveau, mais vous aurez une vie en plus. Recommencer plusieurs fois puis reporter pour les tableaux suivants.
(Vincent ROCHES).

FIGHTER BOMBER

Pour accéder à toutes les missions. Prendre un éditeur de secteur. Rentrer dans "Pilots. Log", chercher dans la 4ème ligne un "01". Vous constaterez qu'il y a 7 séries de 2 zéros à la suite. Alors, vous remplacerez le "01" et la série de zéro par "4F". Désormais, vous aurez accès à toutes les missions. Mais seulement pour le 1er Pilote (Pilote 1). (Olivier POTET).

BATTLE OF BRITAIN

Tout d'abord il faut sauver un avion. N'importe le type. Ensuite, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities) éditer le fichier ayant pour extension le nom de votre avion (RAF...). Si on est mort: remplacer l'offset &H00 par 00. Si on veut être capitaine de groupe: remplacer l'offset &H02 par 05. Si on veut être au maximum de missions, maximum de points, maximum d'avions descendus et avoir plein de médailles: offset &H3.....&H3B par FF. (Guillaume PERNOT).

ULTIMA VI

Voici quelques trucs pour tous ceux qui possèdent le merveilleux PCTOOLS. Sauvegardez une partie. Dans le répertoire SAVEGAME.
Editez le fichier OBJLIST.
Pour avoir un LEVEL correct: éditez le secteur 7 et remplacez les offsets 233,248,498,499,500,501 par 64.
Pour avoir une force non moins intéressante, éditez le secteur 4 et remplacez les offsets 257,258,259,260 par FF (Vous pourrez porter une multitude d'objets).
Enfin, pour avoir une intelligence hors du commun dans le secteur 5, remplacez les offsets 257,258,259 et 260 par FF.
(Olivier GRYSON).

COLORADO

Pour se procurer la balle d'argent: au commencement, droite 8 fois, grimper montagne. Ensuite droite 1 fois, sauter, droite 5 fois, sauter 2 fois, droite 1 fois. Prendre hachette, revenir à l'escalier, monter escalier, puis droite 3 fois. Poser hachette devant indien puis prendre balle d'argent. (Thomas BIRLAUEZ).

FIGHTER BOMBER

Tout d'abord, sachez qu'il vous est proposé de nombreux chasseurs dans ce soft, mais le meilleur reste le F-111F. La première chose que vous devriez remarquer concernant vos cibles est qu'elles sont toutes basées au sol, à l'exception des avions ennemis, bien évidemment. Dans cette mesure, vous n'aurez besoin d'équiper vôtre appareil qu'avec des missiles guidés air-sol de type Maverick TV.Si vous pouvez vous le permettre, rajoutez vous quelques missiles HARM (ALARME). Vous êtes maintenant paré à décoller. LE DECOLLAGE Tout d'abord, desserrez les freins bloquant les roues de vôtre appareil, puis enclenchez le moteur au maximum en appuyant sur 0. Si vous appuyez de nouveau sur 0, cela enclenchera le dispositif de post-combustion (les afterburners), mais pensez à économiser vôtre carburant. Puis, dés que vous aurez atteint vôtre vitesse de décollage (environ 200 noeuds), tirez le stick vers vous et montez à à peu prés 30000 pieds, en n'oubliant pas de remonter vôtre train d'atterrissage. Simple non? !!! VOTRE PREMIERE CIBLE Pressez U afin de déterminer vôtre premier point de parcours. Il indiquera la distance (RNG) et la direction (HDG). En utilisant le radar, vous serez en mesure de repérer la cible une fois qu'elle sera assez proche. Dirigez vôtre avion vers la cible en observant le dispositif HUD . Appuyez alors sur backspace pour préparer le missile et faites feu. Vous pouvez visualiser le missile en appuyant sur F3. La boîte à informations vous fera savoir si vôtre objectif à été détruit ou non. INTERCEPTER LES APPAREILS ENNEMIS Le meilleur moyen d'éviter les chasseurs ennemis est de grimper à une altitude qu'ils ne peuvent atteindre. Le F-111F à un plafond de 60,000 pieds. Si un ennemi s'apprête à faire feu sur vous, l'informateur de l'avion vous le fera savoir. Au lieu de voler droit devant, faites se déplacer l'appareil de façon à éviter d'être pris de court. En pressant S vous pourrez prendre connaissance de la direction, vitesse, distance et dimensions de l'ennemi. Mettez vous alors immédiatement face à lui mais gardez vos distances, car certains de ces pilotes sont de véritables kamikazes. Sélectionnez "Sidewinder " et, lorsque l'indicateur de ciblage de l'ordinateur vire au rouge, larguez tout. REFAIRE LE PLEIN C'est probablement la manoeuvre la plus difficile à réaliser, car le plein se fait en l'air par l'intermédiaire d'un avion de ravitaillement .Vous devez alors passer en afterburners (post combustion). Une fois vôtre positionnement correcte et le réservoir visualisé sur vôtre HUD, coupez l'afterburner. Le réservoir de l'appareil de ravitaillement devrait se rapprocher. Ajustez alors la hauteur de vôtre appareil de façon à ce que la ligne de fuel se situe juste sur l'horizon. Utilisez alors le manche à balai pour bien vous positionner. Lorsque le ravitailleur approche, coupez les gaz de 40 % (pressez 4). Le ravitaillement demande une trés grande pratique: la plus grande erreur serait ici de vous approcher trop rapidement du ravitailleur. Si vous le loupez, descendez les gaz d'a peu prés 30% et enclenchez les freins aériens (B). Le ravitailleur devrait alors vous dépasser. Coupez ces moteurs et recommencez. Une fois vôtre chasseur ravitaillé pressez H afin de refermer les conduites. L'ATTERRISSAGE Utilisez la visée satellite (F8) pour repérer exactement vôtre distance par rapport à la piste d'atterrissage, et ajustez vôtre position en utilisant le manche à balai. Une fois satisfait de vôtre inclinaison, remettez vous en visée de cockpit. Vous devriez maintenant pouvoir observer la piste d'atterrissage dans le HUD. Réduisez alors lentement vôtre altitude et vôtre vitesse de 30 %, en n'oubliant pas de baisser le train d'aterrissage. Continuez alors de baisser vôtre altitude jusqu'a vous trouver juste au dessus de la piste d'aterrissage. Enclenchez alors les freins aériens et faites piquer le nez de vôtre avion, lentement et prudemment. Les roues crisseront lorsque elles heurteront la piste d'aterrissage. Alignez vous avec cette dernière en utilisant le manche à balai et descendez vôtre vitesse jusqu'a 0% en pressant 1. Pressez 1 de nouveau afin de couper le moteur puis coupez les freins aériens. C'est réussi! Félicitations pour vôtre premier vol réussi. Et bien, vous devriez être maintenant un pilote exemplaire. Malgré cela, vous voudrez certainement essayer toutes les missions, n'est-ce pas? Pour cela, au lieu d'entrer vôtre propre nom de pilote, essayez plutôt de taper "BUCKAROO". L'ordinateur répondra alors "Oh no! it's a buckaroo", mais plus important, vous pourrez essayer n'importe quelle des seize missions proposées!!! (Sylvain DEMANET)

JOYSTICK SECOURS
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

ULTIMA IV
Ly. Q.13001
Quelle est la traduction de "MU" de la compassion? Où se trouve le "cauldron" du montgolfier? Et pour le spirituel, où se trouve le "moonstone"?

LA SECTE NOIRE
Joseph. Q.13002
Je suis complètement perdu dans ce jeu. J'arrive juste à trouver le Tamis et la clé. Que faut-il faire après?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Joseph. Q.13003
J'arrive à 100% des indices. Que faut-il faire pour démasquer l'assassin? Qui est le corps dans la crypte?

FIRE AND BRIMSTONE
Grégoire. Q.13004
Je voudrais savoir où se trouve la pièce secrète, pour trouver le dernier morceau de la clé dans le premier monde? Et dans les autres aussi?

TEENAGE MUTANT
Jonathan. Q.13005
Quand je prends une option, je n'arrive pas à la faire marcher? Sur quelle touche ou à quel endroit de la manette faut-il appuyer?

SHADOW WARRIORS
Laurent. Q.13006
Est il possible d'avoir le deuxième ninja? Si oui comment? Est ce qu'il existe un poke pour passer les niveaux?

NINJA SPIRIT
Laurent. Q.13007
J'arrive au monstre du 1er niveau, je n'arrive pas à le battre? Comment faire?

GHOSTBUSTERS II
Laurent. Q.13008
J'arrive au 2ème niveau, mais je n'arrive pas à la fin? Y a t-il une bidouille? Si oui laquelle?

TORTUES NINJAS
Chris. Q.13009
Comment faire pour utiliser les parties sauvegardées dans ce jeu?

LE FETICHE MAYA
Un lecteur. Q.13010
Pourriez-vous m'indiquer quels sont les pokes pour avoir l'énergie infinie dans ce jeu? Car j'ai essayé à plusieurs reprises les indications données c'est à dire appuyer sur les deux shifts et la touche + et cela n'a jamais marché.

BARBARIAN I
Benjamin. Q.13011
Lorsque j'arrive au sorcier à la cape noire, je ne sais pas comment renvoyer les boules de feu qu'il me lance? J'ai l'épée, le bouclier, l'arc et les flèches.

KICK OFF II
William. Q.13012
Je possède Kick Off II, mais je ne possède plus la notice. Comment sauvegarder les ralentis des matches? Comment sauvegarder mes golden buts?

CYBORG HUNTER
Hervé. Q.13013
Sur la boite de Cyborg Hunter, je vois un tableau inconnu avec des monstres bizarres je voudrais savoir comment y accéder?

RICK DANGEROUS
Francois. Q.13014
En Egypte, je suis bloqué à un endroit où il y a des piques en haut avec une pierre prise dedans, je saute au dessus du trou sur ma gauche, mais dès que je continue vers la gauche pour me laisser tomber dans le grand trou, des piques sortent du mur et me tuent.

LEISURE SUIT LARRY
Un lecteur. Q.13015
Je suis coincé dans le bateau (la croisière). Comment pourrais-je m'échapper? Est ce que je dois prendre le petit bateau? Mais comment?

TANGLEWOOD
Jacques. Q.13016
J'ai bien trouvé l'antenne du mobile n°4, mais je n'arrive pas à la mettre en place, (comme indiqué dans le manuel). Comment procéder? Y a t-il un moment précis pour le faire, ou une astuce?

LEGEND OF FAERGHAIL
Lof. Q.13017
Quel est la réponse à l'énigme de l'élémental de la terre, idem pour l'élémental du jeu? Le nom du père de Findal, ou son grand oncle? Comment l'écrire, en majuscule, minuscule, 1er lettre majuscule puis minuscule, je ne sais pas??

GHOST'N'GOBLINS
Raphaël. Q.13018
Je n'arrive pas à passer le grand aigle qui se trouve à quelques pas du début du jeu. Y a t-il un moyen d'avoir des vies infinies?

STRIDER
Mathieu. Q.13019
Comment fait-on pour partir de l'endroit où est le mille-pattes à la cerpe. Après le robot à laser.

THE GREAT ESCAPE
Daniel. Q.13020
Je voudrais savoir comment enlever le rocher qui bloque le passage souterrain qui va de la chambre jusqu'au terrain d'exercice? Y a t-il une autre voie d'évasion? Et enfin au tout début dans le colis de la croix rouge je trouve une petite bourse a quoi sert-elle?

SOLOMON'S KEY
Yann. Q.13021
Est il possible d'avoir des boules de feu à l'infini?

INDY
Greg. Q.13022
Où faut-il aller après avoir trouvé la croix de Coronado dans le 1er niveau?

Y'S THE VANISHED
Claude. Q.13023
Je suis coincé devant une porte, qui me dit qu'elle est scellée par une puissante force.

GOLD RUSH
Olivier. Q.13024
Me trouvant dans la mine du frère, je suis devant une lourde porte fermée. Sous la porte, je vois un morceau de métal. (probablement la clé). Je possède une corde et un aimant. Comment ouvrir cette porte? Quelles phrases "anglaises" faut-il entrer?

ZELDA I
Un lecteur. Q.13025
Je suis bloqué au niveau 7 dans la pièce juste au dessous du fragment de la triforce, j'entends les cris du monstre mais je ne le vois pas, j'ai utilisé tous mes objets spéciaux: bombes, flèche, baton magique, épée magique, l'appeau, le sifflet. Mais ça ne marche pas. A côté de cette pièce il y a 4 statues de pierre qui lancent des boules et on m'a dit qu'il y avait un secret. Quel est-il? Et où puis-je trouver la lampe rouge?

MIRACLE WARRIORS
David. Q.13026
J'ai mes 4 hommes et leurs armes complètes, j'aimerais savoir comment arriver à la fin du jeu? Merci.

CHAOS STRIKES BACK
Un lecteur. Q.13027
Que faire je ne trouve aucun escalier qui monte, y a t-il des trappes, des faux murs, des passages secrets, des téléporteurs.?

INTERPHASE
Olivier. Q.13028
Je suis bloqué au 3ème niveau, comment repérer les droïdes de sécurité et les détruire? Comment finir ce niveau? Merci.

LES UNTOUCHABLES
Franck. Q.13029
Je n'arrive pas à savoir ce qu'il faut faire à la scène 2, et comment passer à la scène 3?

P47
Pivert. Q.13030
Y aurait-il une possibilité d'avoir des vies infinies?

DONGEON MASTER I
Fabrice. Q.13031
Comment passer le 2ème rideau bleu lumineux? Il y a une trappe derrière et je ne sais pas comment la fermer? Ou se trouvent les passages secrets et comment les découvrir? Comment peut-on refaire vivre nos amis qui viennent de se faire tuer? Y a t-il un truc du genre vie infinie? A quoi servent les manivelles qui sont sur les murs?

RYGAR
J.Marc. Q.13032
Est-il possible de passer 1023 en force d'attaque et en résistence? Ou même d'avoir de l'énergie infinie?

LINK
J.Marc. Q.13033
Y a t-il un moyen d'avoir les vies infinies? Ou alors de l'énergie infinies en vie ou en magie? (ou les deux peut-être)?

L'AIGLE D'OR
Un lecteur. Q.13034
Comment reconnaitre les bonnes cheminées pour ouvrir avec la clé d'or les passages secrets?

ZAK MAC KRACKEN
Greg. Q.13035
Sur Mars, comment faut-il faire pour utiliser le train?
En Egypte et à Mexico, il faut utiliser le crayon jaune sur les étranges marques, mais quels dessins faut-il faire? Est-il le même pour les deux? Sinon quel est le dessin à faire pour chacun d'eux?

EXPLORA I
Audrey. Q.13036
Est-il possible de sauvegarder une partie en cours de jeu?

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Un lecteur. Q.13037
Je n'arrive pas à passer le niveau où la tortue est dans l'eau, comment faut-il faire?

LE MARAUDER
Un lecteur. Q.13038
Comment faire pour passer le hall du chateau et le gouffre? Ou se trouve le marauder? Comment ouvrir la trappe? Merci?

SPHAIRA
Un lecteur. Q.13039
Que faut-il répondre à la question: en quelle année sommes-nous?

L'AFFAIRE SYDNEY
Un lecteur. Q.13040
Que faut-il faire après avoir pris la déposition du maitre DECOL et de la femme de Mr. Sydney.

TAU CETI
Bluebird. Q.13041
Comment se téléporte-t-on dans une autre ville?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Aymerick. Q.13042
Comment fait-on pour aller dans la crypte et pour ouvrir le passage secret dans la cave.?

LAST NINJA II
Greg. Q.13043
Je suis bloqué au 3ème niveau. Comment peut-on arriver au 4ème, et comment peut-on avoir le sabre du Ninja?

EMMANUELLE
Antony. Q.13044
Ou trouver le masque pour aller au carnaval à Salvador de Bahia?

SKWEEK
Antony. Q.13045
Comment passer les stages?

JOYSTICK SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

REPONSES

Vous êtes victorieux?

Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

LEISURE SUIT LARRY
Getty. R.70004

Tu dois payer pour le soda. Il faut d'abord que tu prennes un billet de loterie et y inscrire n'importe quels numéros. Va ensuite vers la fille dans le hall de la tv. et montre-lui le billet de loterie. A ce moment elle te donnera les bons numéros. Note-les sur une feuille de papier. Ensuite tu n'auras plus qu'à les réinscrire exactement dans l'ordre. Quand tu seras dans la pièce, assies-toi et attend qu'on vienne te chercher. A la fin du show, assied-toi à nouveau et attends qu'on vienne te chercher pour le tirage de la loterie. Tu auras beaucoup d'argent, de quoi acheter un costume de bain (pour avoir de la monnaie), de la crème solaire (sunscreen), le soda et n'oublie pas de passer chez le coiffeur. Ensuite, après avoir récupéré ton passeport dans la poubelle d'Eve, va au magasin de musique avant de prendre le bateau.

XENON II
Un lecteur. R.70005

Pour avoir des vies infinies, sur l'écran des modes vidéo, taper F7 puis à n'importe quel moment "i".

INDIANA JONES
Un lecteur. R.70009

Regarde le journal du Graal et lis les notes sur la portée. Le crâne de gauche correspond au fa puis les suivants au ré,si,sol,mi puis do. Pousse les crânes dans l'ordre et la porte s'ouvrira sur de nouvelles catacombes.

MARCHE A L'OMBRE
Bluebird. R.70013

Les parties de la mobylette sont d'une part détenues par les voyous (bonjour la castagne)! et disséminées dans la ville (dans les impasses et derrière les barrières sous une fenêtre etc...) la roue avant se négocie chez le type de la casse. Pour assembler le tout, il faut une clé plate tendue par la punkette. Pour sortir de la rue principale arrête la télépathie et prends ton joystick!

INDY ADVENTURE
Getty. R.70017

Si Henri se place à la gauche de l'homme qui attend et lui demande de parler de ses petits enfants, Indy placé à la droite, près de la poche où l'on voit les billets qui dépassent, aura le temps de les prendre. Essaye encore! Sinon tu devras refaire le parcours du château et trouver plus d'argent.

INDIANA JONES ADVENTURE
Getty. R.70020

Trouve d'abord la bonne dalle en comparant le vitrail avec celui du journal du graal et suis les inscriptions du pilier. Si le journal dit "suis le 3ème à gauche" cela veut dire : le 3ème numéro du pilier gauche. S'il te dit "le 1er à droite" c'est le premier numéro du pilier de droite. C'est facile!

SPHAIRA
David. R.70025

Tout d'abord tu ne peux pas répondre à la question "qui domine le mal"! Sans être passé par se qui va suivre:

1) Aller à la pyramide de Thèbes qui se trouve au sud de la demeure du gardien.

2) Monter, prendre une photo des hieroglyphes.

3) Aller au mont Socrate et utiliser une incantation : DESCENTA-ROCAS-(CHOA) (ça chassera les esprits).

6) Creuser un trou, prendre testament et clé.

7) Aller à la cabane près de la forêt, utilise la clé et enfonce la porte.

8) Demande au sage de traduire les hieroglyphes.

9) C'est seulement à ce moment que tu pourras répondre à la question "qui domine le mal!". Tu répondras : ANTEE.

BUSHIDO
Thierry. R.70031

Sur les côtés du tableau, il y a des objets qui apparaissent à la hauteur du coup de pied normal. Pour passer au tableau suivant, il faut donner un coup de pied normal (latéral) dans l'objet ou sinon, au bout d'un moment quand tous les hommes sont morts (mais il y en a beaucoup) on passe à l'autre tableau.

ZOMBI
Bluebird. R.70032

Chez le bricoleur, tu trouves une lampe. Dans l'armoire, un gant et un jerrican vide hélas. Chez l'électronicien, un fusible. Il faut savoir que tout le bâtiment est privé d'électricité, donc la nuit arrive, il fait noir partout, éclaire dans le sous-sol avec la lampe. Tu trouveras sans problème le disjoncteur. Ouvre-le. Utilise le gant, il fait nuit car on a plus la lampe en main. Au feeling, pose le fusible dans le disjoncteur. Prends en main la lampe, monte par l'ascenseur au dernier étage, actionne le levier et hop y a du jus. Profites-en pour prendre les clés qui jonchent le sol, ce sont celles des camions. Déplace-les et ils ferment les trois issues. Tue tous les zombis et emmène les morts momentanés au frigo du sous-sol. Les supermarchés clean, les punk débarquent. Siphonne l'essence de leur camionette à l'aide du tuyau du fleuriste et du bidon. Mets l'essence dans l'hélico. Démarre avec la clé d'Alex. C'est fini!

ZELDA II
Mathieu. R.80010

Va à Saria Town, traverse la rivière. Une fois que tu as fait cela tu dois pénétrer dans les cavernes de la montagne de la mort (Death Mountain), qui te mèneront au marteau. Tu dois obligatoirement prendre les cavernes qui mènent à l'est, sauf lorsque cela sera impossible (tu prendras alors les cavernes situées au sud). Lorsque tu arrives au pied de la montagne de la mort, tu dois entrer dans la grotte située sur ta gauche (au dessus du cimetière), c'est celle qui cache le manteau. Une fois que tu l'as pris, casse le rocher qui est à proximité de la grotte, marche sur les débris, et tu tomberas dans une grotte secrète ou se trouve...

Les bottes se trouvent dans le "labyrinthe palace", dans la partie est du palais. Il faut bien sûr pour cela que tu trouves le radeau qui se trouve dans "island palace" situé au Sud de Mido. Pour cela prends le passage secret situé au Sud du tombeau du roi et utilise "fairy", que tu auras trouvé dans Mido ville. Une fois le radeau en ta possession, emprunte l'embarcadère de Mido et tu te retrouveras de l'autre côté de l'océan. Le premier village que tu aperçois est Nabooru; vas au Nord de ce village et une fois la grotte traversée, dirige toi vers l'est. Là tu trouveras un pont qui te mènera au labyrinthe palace, (dans la partie gauche du labyrinthe se trouve un container magique) et à toi les bottes!

Pour la flûte, il faut posséder les bottes. Rends toi à Nabooru et dirige toi vers l'est en suivant le chemin. Tu vas marcher sur l'eau! Continue jusqu'à ce que tu rencontres le palais. Fais attention car ce palais est très grand. Il comporte un faux mur gardé par un chevalier bleu, si on aperçoit une clé, c'est alors un vrai mur, le faux se trouvant un étage en dessous, que tu atteindras en prenant l'ascenceur situé à gauche. Une fois descendu va à droite et un autre chevalier bleu s'y trouve, tue-le et le faux mur est juste là. Saute pour y pénétrer et normalement tu ne devrais plus avoir de problème pour trouver la flûte.

Conseil: Dans le palais qui abrite la flûte, fais attention à ne pas trop user de clés, car beaucoup de portes sont inutiles à ouvrir et tu n'auras plus de clés pour la porte qui cache la flûte.

AFTER THE WAR
Aymerick. R.11018

Pour être invincible dans la première partie de ce jeu il faut rechercher la chaîne hexa 30 74 17 30 88 et la remplacer par 30 74 17 18 88 pour la deuxième partie rechercher la chaîne hexa 21 EF 00 35 C3 et la remplacer par 21 EF 00 00 C3. Le code d'accès est : 94656981.

INDIANA JONES
Un lecteur. R.11019

Pour passer "biff le nazi" il faut avant tout aller au rez-de-chaussée. Dans une salle il y a un garde saoul, lui prendre son gobelet. Dans une salle à côté remplir le gobelet de bière et le verser sur le sanglier. Il faut prendre le sanglier et le donner au chien qui est dans une salle près de "biff le nazi". Dans la salle avec le chien, il faut prendre la coupe, retourner au rez-de-chaussée et remplir la coupe de bière. Retourner voir "biff le nazi", s'habiller en nazi et lui donner la coupe de bière, il sera saoul et donc facile à battre.

INDIANA JONES III
Un lecteur. R.11021

Une fois dans l'aéroport consulter le manuel et prendre des notes, ensuite se diriger vers l'aire d'atterissage, puis se diriger vers le biplane, ensuite effectuer les manoeuvres demandées dans le manuel rapidement. Rester le plus longtemps en vol, pour passer le plus possible de postes frontière. Sauvegarder une fois arrivé à la ferme (après être écrasé), utiliser des ruses ou de l'argent pour les postes de garde.

INDIANA JONES
Un lecteur. R.11033

Le numéro change à chaque partie, mais il y a une solution. Dans la bibliothèque ouvrir le journal du graal, regarder le vitrail dessiné sur le journal et aller dans la salle ou le vitrail correspond au dessin. Ouvrir le journal, en dessous du dessin il y a un indice, par exemple "LE SECOND A GAUCHE". A côté du vitrail, il y a des inscriptions, aller aux inscriptions de GAUCHE et regarder le SECOND numéro, c'est le numéro de la dalle à ouvrir.

CONCOURS

LE PLUS FACILE DU MONDE



Dans sa grande magnanimité, Accolade a décidé de vous offrir **150 démos d'Elvira sur ST, et 150 sur Amiga.** Attention: c'est le concours le plus facile du monde, alors dépêchez-vous, les premiers arrivés seront les premiers servis!

LE RÈGLEMENT DU CONCOURS.

1) Accolade (l'éditeur d'Elvira) et Joystick (le célèbre journal rigolo) organisent un concours absolument facile comme tout, que même les analphabètes peuvent participer.

2) Ce concours hyper-fastoche est tellement facile qu'il est ouvert à tout le monde, sauf aux membres d'Accolade, l'éditeur d'Elvira, et de Joystick, le célèbre journal rigolo.

3) Le jeu sera clos quand il y aura eu 300 gagnants. Pas avant, pas après.

4) Pour pouvoir concourir, il faut envoyer un bulletin de participation original (ça veut pas dire "différent des autres", ça veut dire "découpé dans Joystick, le célèbre journal rigolo").

5) Les naïfs qui ne joueront pas ne gagneront pas.

COMMENT JOUER ?

Oh, c'est vraiment très simple. Vous découpez le bulletin de participation ci-dessous, vous le remplissez en essayant de ne pas faire de patés, vous nous le renvoyez et si vous êtes dans les 150 premiers (sur chaque machine) à donner les bonnes réponses, wango, vous recevez votre démo par retour. C'est-y pas fantastique?

LES QUESTIONS

1: Quel est l'éditeur d'Elvira? (oui, on vous avait prévenu: c'est très facile).

2: Quel âge avez-vous? (non, y a pas de piège...).

3: Quelle heure est-il? (pas de piège non plus).

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, apres l'avoir rempli, à :
JOYSTICK, concours "Elvira, miam miam", 103 boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Réponse n° 1: ....

Réponse n°2: ....

Réponse n°3: ....

Nom | Prénom

Adresse

Code Postal

Ville | Age | Ordinateur

Si je gagne, je souhaite recevoir la démo sur: ST Amiga

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 8

SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000



NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM

LE C.E.S. DE LAS VEGAS

53 TESTS

ACTRAISER • ALICE IN WONDERLAND • ARNOLD PALMER • ATOMIC ROBO-KID • AVENGER • BALL KID • BATTLE BULL • BATTLE SQUADRON • BOMBER MAN • BOMBUZAL • BURNING ANGELS • CADILLAC II • CHAMPION WRESTLER • CYBER COMBAT POLICE • DANGEROUS SEED • DARIUS II • DRAGON CRYSTAL • DRAGON TAIL • ELEMENTAL MASTER • FAXANADOU • FINAL FIGHT • GAIN GROUND • GAZA II • G-LOC AIR BATTLE • GRADIUS III • GREMLINS II • HARD DRIVING • HURRICANE • J.B. HAROLD MURDER CLUB • KICK BALL • KORO DICE • MAGICAL BOYS • MARCHEN MAZE • MEGA PANEL • NAXAT STADIUM • OUT RUN • PAPER BOY • PILOT WINGS • RANMA 1/2 • RINGSIDE ANGEL • ROAD BLASTER • ROBOCOP • SAINT DRAGON • SOKOBAN • SPINPAIR • SUPER LEAGUE • SWORD OF SODAN • TECHNOCOP • THUNDER BLADE • TOY SHOP BOYS • TRAMPOLIN TERROR • VIOLENT SOLDIER • WONDERBOY • ZIPANG

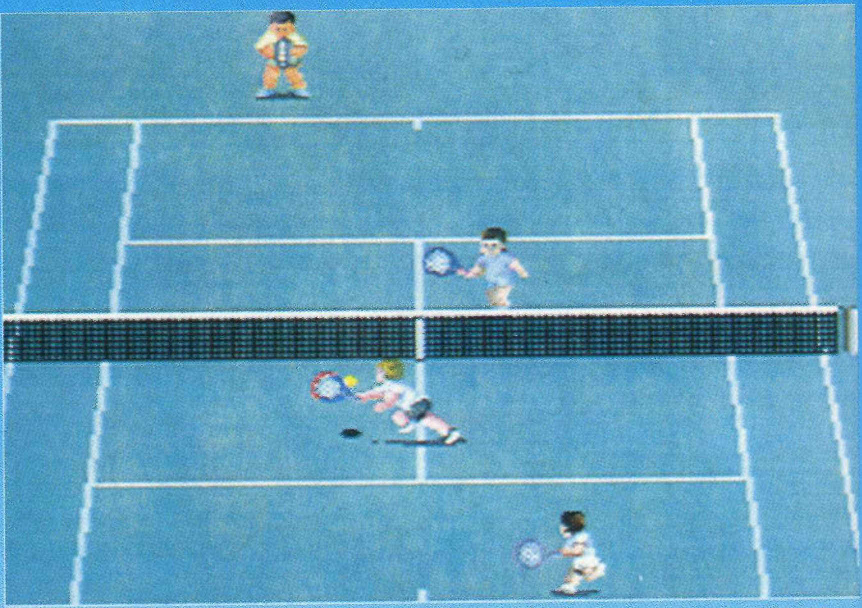
NEWS : BOUM

Alors que le mois de janvier était plutôt riche en machines (on avait ainsi eu la chance de découvrir la Super Famicom et la PC Engine GT en exclusivité), le mois de février sera lui certainement le témoin d'une véritable apothéose en matière de jeu. Mais arrêtons tout de suite nos tergiversations, et que le show commence!

EDITO

Salut à vous, tous les copains!
Le mois dernier, pas de news sur la petite NEC
Mais là, il y en a plein!
Y en a tellement, que cloué vous aurez le bec!
Heureusement, y en aura pas que pour la PC Engine,
y en aura aussi pour toutes les autres machines.
Après un méga dossier sur le Japon
Comme j'aime beaucoup voyager à l'étranger
J'ai très vite quitté les nippons
Pour que du CES, je puisse vous parler.
Sans vous raconter de délire,
J'y ai même cassé ma tirelire!
Enfin, on s'est tous bien éclaté
Pour vous ramener plein de nouveautés.
Des trucs complètement tarés,
Et qui vont vous faire craquer.
Mais avant de finir d'écrire,
Faut pas que j'oublie de vous dire
Que les Ricains sont tous des frappés.
Alors, ciao, bonsoir, basta!
On se retrouve le prochain mois.
Et sur ce je vous dis: sayonara.

J'm DESTROY
(le golden boy)

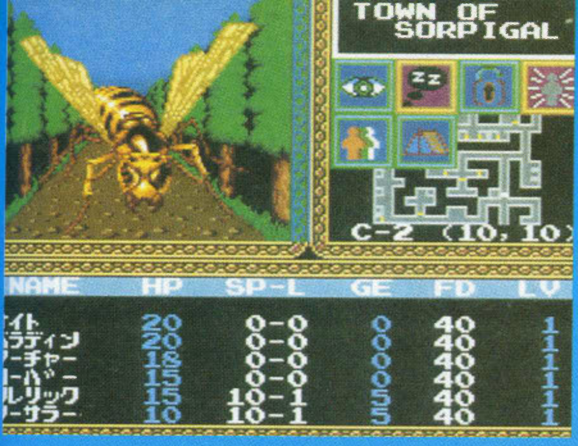


Final Match Tennis sur Pc-Engine

Comme le mois dernier la ***PC Engine*** était un peu absente (les news étant arrivées bien après notre bouclage), commençons donc par cette console et par **Final Match Tennis**. Après World Court Tennis dont tout le monde connaît les mérites, Final Match Tennis de Human Technologies vous entraînera dans les méandres des plus grands Tennis du monde. Roland Garros, Wimbledon, L'open d'Austalie, l'US open sont au rendez-vous. Seize joueurs seront disponibles pour jouer à un, deux trois où quatre joueurs sur trois types de terrain (herbe, terre battue, et dur). Si au départ, vous avez des difficultés dans le maniement des joueurs, le nombre de coups étant assez important, pas de problèmes une machine lanceuse de balles vous permettra de vous entraîner. Un soft qu'il faudra suivre de très près lors de sa sortie en France dès le début du mois de février. Bien connu des amateurs d'arcade ou des possesseurs de ST ou d'Amiga, **S.C.I (Special Criminal Investigation)** de Taito, est la suite de Chase HQ. Cette course-poursuite menée à rythme d'enfer, vous transportera dans la peau d'un flic de choc, et armée d'un canon, votre voiture de course pourra également foncer dans le tas pour arrêter les malfaiteurs, une animation d'enfer, un scrolling d'enfer, un jeu qui risque d'être d'enfer! Sortie prévue au Japon pour le 25 janvier 91, en France dix jours plus tard. **Might and Magic** de NEC avenue est un jeu de rôle entièrement réalisé sur CD Rom. Certainement aussi passionnant que pouvait l'être Dungeon Master sur ordinateurs ludiques, ce soft ne devrait pourtant pas



S.C.I. sur PC-Engine



Might and Magic sur PC-Engine

..., LE CARTON

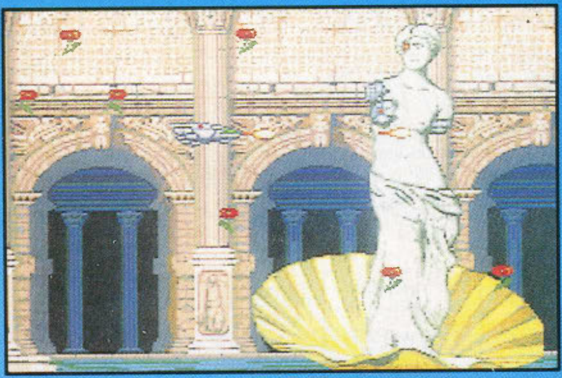
voir le jour en France dans de grandes proportions, tous les textes principaux étant encore et toujours en Japonais. Toujours en CD Rom, mais cette fois-ci bien plus compréhensible, **Hellfire** est un jeu de tir à scrolling horizontal. Bien connu des consoleux que vous êtes, puisque déjà converti sur Megadrive, ce jeu à l'origine programmé par Toaplan était sur cette dernière un véritable petit chef-d'œuvre. Comme sur PC Engine, Hellfire est en CD Rom, on est en droit d'espérer une version au minimum équivalente sinon supérieure. Cependant une chose demeure comme acquise, les musiques seront à s'en déjanter les oreilles. Actuellement aucune date de sortie n'est annoncée au Japon, mais pour ma part j'attends Hellfire avec impatience tant ce jeu m'avait étonné lors de sa sortie sur Megadrive. Toujours en CD Rom, **Download II** est la suite de Download en carte. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal se déroulant sur plus de six niveaux vous proposera comme bien souvent sur ce support de fantastiques dessins animés et une bande sonore, là encore, remarquable. Des décors d'arrière-plan fabuleux, riches et originaux, des sprites géants, une animation hyper-fluide feront certainement de Download II un des jeux de tir les plus attendus des semaines à venir. Réalisé par NEC Avenue (décidément), ce jeu devrait frapper les étals des magasins dans le courant du mois de mars, sa sortie au Japon étant prévue pour fin février. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, nous devrions également découvrir toujours aux environs du mois de mars, **Forgotten Worlds**. Une fois de plus en CD Rom, ce jeu n'est autre que l'adaptation du jeu de la Megadrive, pouvant se jouer à deux simultanément. Forgotten Worlds ruisselle de pièges et de monstres impressionnants. Animé par un scrolling multi-directionnel sur un plan, ce jeu séduira à coup sûr tous les amateurs de jeux à deux, encore trop rares sur cette console, qui ne finit pas de nous étonner et de nous surprendre. Le moins que l'on puisse dire c'est que la compagnie NEC Avenue se décarcasse (plus encore que Ducros lui-même) puisqu'elle prévoit, mais cette fois-ci pour fin mars, la suite de Fantasy Zone appelée **Super Fantasy Zone**. Si le titre n'est effectivement pas très original pour une suite, le jeu, lui, risque de se révéler fort sympathique, à mi-chemin entre le classique Shoot'Em Up des familles et le jeu en trois dimensions «à la Space Harrier», mais doté de graphismes assez enfantins comme la première mouture de ce soft, The Super Fantasy Zone risque cependant de faire parler de lui lors de son arrivée. Sortons un peu du cadre encore limité (en nombre de ventes, j'entends) pour nous reconsacrer à la PC Engine tout court. **Hatris** de Microcabin est la Nième adaptation de Tetris, mais quel dommage que l'on ait pas la



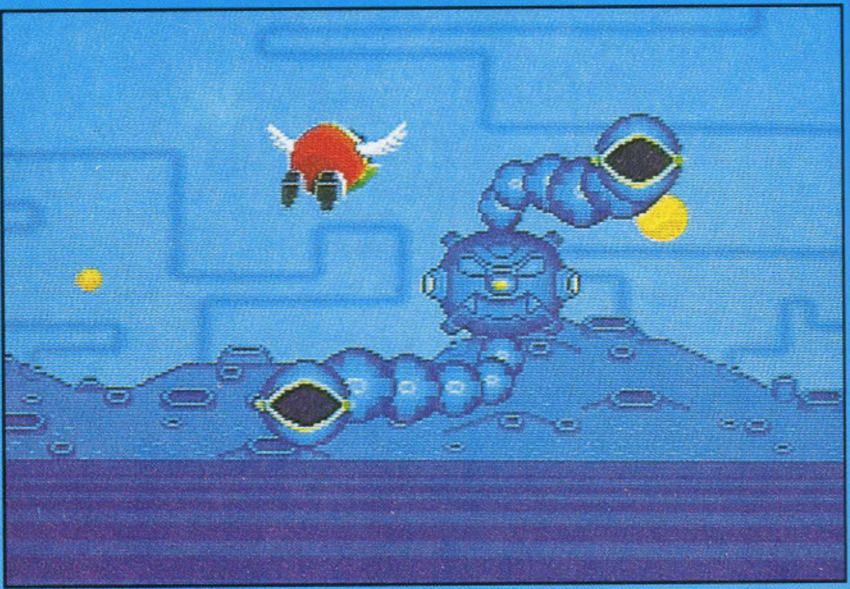
Hellfire sur PC-Engine

INFOS Consoles

NEWS : BOUM, LE CARTON



Download II sur PC-Engine



Super Fantasy Zone sur PC-Engine

possibilité de déposer les idées car à l'heure actuelle Pazhitnov aurait vraiment des «couilles en or»! A la place des petites formes géométriques, dans Hatris ce sont des chapeaux qui tombent du haut en bas de l'écran et qu'il faut aligner et éliminer. Graphiquement assez beau, Hatris ne devrait cependant pas être trop attendu. Vous avez dit Gameboy?

Overide est de nouveau un jeu de tir à scrolling vertical plein écran (contrairement à la Megadrive, tous les jeux de ce style sur PC Engine sont en overscan). Vous dirigez un petit tank interplanétaire, qui comme de bien entendu doit tirer sur tout ce qui bouge, et détruire les monstres de fin pour passer aux niveaux supérieurs. Toute l'action se déroule sur une dizaine de niveaux, qui offrent chacun un spectacle à chaque fois plus étonnant. Des armes de folie, une excellente bande sonore donneront certainement à ce Shoot'Em Up le petit «plus» qui lui permettra de bien se comporter en face des Gunhed ou autres Super Star Soldier qui dominent actuellement sans partage la catégorie sur cette machine. Sortie prévue au Japon: milieu du mois de février. Autre Shoot'Em Up à venir: **New 1943**. Comme vous vous en doutiez à la seule lecture de ce titre, New 1943 n'est autre que la suite du très célèbre 1943, qui lui-même était la suite de 1942, tous deux issus des bornes d'arcade. A l'écran vous dirigez un petit avion à hélice à l'époque de la seconde guerre mondiale (d'où le titre!). Présentant des adversaires de fin de niveau de taille tout à fait respectable cette nouvelle conversion n'apportera certainement pas grand-chose par rapport à la masse de Shoot'Em Ups existant sur PC Engine. Suivant un scrolling vertical, New 1943 devrait arriver dans notre beau pays début mars. **Chiki Chiki Boy** est la dernière trouvaille en matière de jeu de plateforme du style de celui de Wonderboy. Armé de son sabre magique Chiki Chiki aura maille à partir avec des monstres aussi imaginatifs que rigolos. Pouvant se jouer à deux en même temps, ce jeu est mené sur un rythme endiablé. La musique grandiose ajoutera son grain de sel, dans cette copie presque conforme de Wonderboy III en CD Rom. Actuellement, on a vraiment l'impression que les Japonais sont à court d'idées, un peu comme les réalisateurs de cinéma, les jeux et cela de plus en plus ont une suite, Motoroader est dans ce cas. Annoncé à grand renfort publicitaire au Japon, **Motoroader II** suit le même principe que son aîné. Cette course de voiture vu de haut, pouvant se jouer jusqu'à cinq joueurs simultanément se déroule selon un scrolling multi-directionnel. Pendant la lutte acharnée à laquelle vous aurez à participer vous pourrez acheter armes et options supplémentaires permettant soit de déstabiliser vos adversaires, soit de customiser votre voiture pour la rendre plus puissante. Certainement ultra-intéressant lorsqu'on y joue à plusieurs, Moto Roader ne sera cependant pas disponible avant la deuxième quinzaine de mars. Passons maintenant à une autre machine bien souvent délaissée à tort par les éditeurs japonais, je veux parler de la ***Super Grafx***. Alors qu'il n'existe toujours que trois softs dédiés à cette console (Granzort, Ghouls'n'Ghosts et Battle Ace) et bien que cette machine ait maintenant plus d'un an, **Aldynes** tente de combler le vide qui avec le temps devient de plus en plus important. Ce jeu de tir à scrolling



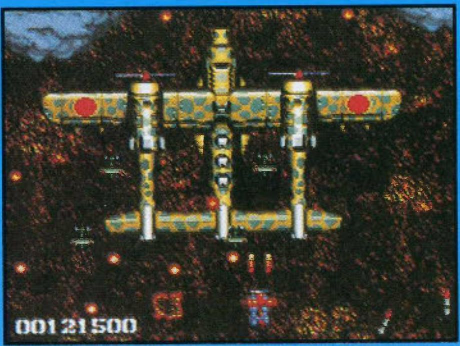
Forgotten Worlds sur PC-Engine



Hatris sur PC-Engine



Overide sur PC-Engine



New 1943 sur PC-Engine



Chiki Chiki Boy sur PC-Engine

horizontal de pure tradition arcadienne présentera quelques originalités dignes de la machine sur laquelle il est programmé. Possédant des couleurs chatoyantes, une animation parfaite, et de très bonnes musiques, Aldynes pourrait se présenter comme le jeu référence sur Super Grafx. Toujours sur la seconde (chronologiquement parlant) console de NEC, **Strider** devrait également pointer le bout de son nez. Certainement supérieur à la version Megadrive qui souffrait de quelques ralentissements au niveau de l'animation, Strider ne sortira malheureusement que vers la fin du mois de mars, prenons donc notre mal en patience, et attendons!

Grande concurrente de la NEC, la ***Megadrive*** rit jaune devant tant de news pour cette dernière, mais elle aussi possède des arguments de choc, mais jugez plutôt.

Midnight Resistance ne devrait plus trop tarder. Ce jeu de plateau dans lequel



Moto Roader II sur PC-Engine

on retrouve un guerrier aussi borné que Rambo, doit sauver la terre d'un terrible danger. Armé d'une mitraillette pouvant tirer dans huit directions, notre héros aura bien du mal de se défaire de tout ce qui lui tombera dessus. Gigantesques robots métalliques, pièges lasers, plateformes mouvantes, escalators diaboliques sont au programme. Alors que l'action se déroule selon un scrolling multi-directionnel impeccable, je suis prêt à mettre ma tête à couper que ce jeu issu des arcades cartonnera dur lors de sa sortie courant février (au Japon), au même titre que The Super Shinobi, que Strider ou que Shadow Dancer, tous trois excellemment placés dans le top dix des jeux Megadrive. Alors que la tendance est plutôt, si vous avez suivi cette rubrique depuis le début, à la conversion de jeu Megadrive sur le CD Rom PC Engine, **Valis III** est l'exception qui confirme la règle. Testé dans le numéro onze de Joystick sur CD Rom, ce jeu de plateforme dans lequel vous dirigez Yoko, une petite Japonaise toute mignonne mais aux poings de fer, vous fera traverser de nombreux paysages où vous devrez lutter contre des centaines de bestioles pas

INFOS Consoles

NEWS : BOUM, LE CARTON



Aldynes sur la Super Grafx



Super Golf sur Gamegear



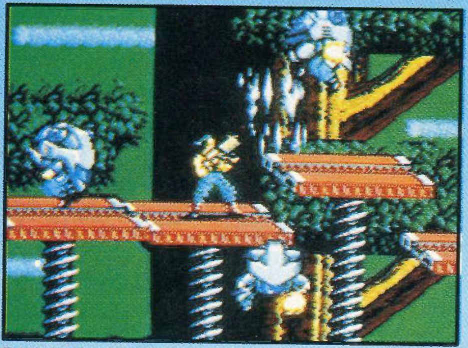
Raguy sur Neo-Geo

vraiment très amicales. Chacun des huit niveaux que comporte ce jeu est bien évidemment conclu par un monstre de fin, toujours aussi impressionnant que dans la version originale. Bref, pas besoin de vous faire de discours, Valis III on en entendra reparler dans pas longtemps, en fait, dès le mois de mars ce jeu de Remo arrivera dans les meilleures boutiques d'importation parallèle. **Wrestleball** est un jeu tout à fait original. Situé à mi-chemin entre le jeu de baston et la simulation de sport et très largement inspiré de Speedball des Bitmap Brothers que les amateurs de l'Amiga connaissent bien, ce jeu si il est bien réalisé risque à court terme de bien se placer dans votre logithèque déjà bien fournie. **Alisia Dragoon** (avec deux «o» s'il vous plaît) est comme Valis III un nouveau jeu de plateforme, où la castagne règne en maître. Scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, animation fluide, et dessins très fins permettront certainement à ce jeu de sortir de l'anomymat dans lequel il est placé actuellement. Voilà, pour la Megadrive c'est fini, pas de **Turbo Out Run** dans l'immédiat, aucune date de sortie n'étant encore annoncée pour la sortie de cette course de voiture. Inutile donc de téléphoner à la rédaction pour savoir quand il sortira, pour l'instant aucune nouvelle. Mais ne vous inquiétez pas Consoles News est là pour vous tenir au courant.

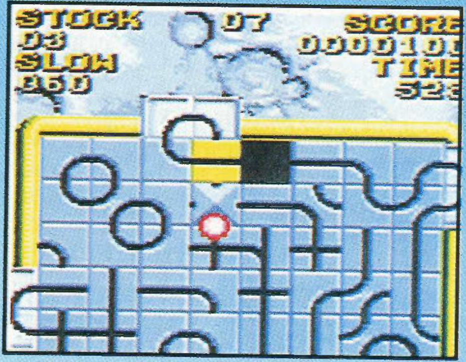


Popo Breaker sur Gamegear

Si on en reste là pour la Megadrive, ce n'est pas tout à fait le cas pour les consoles Sega et plus particulièrement pour la ***Gamegear***, qui se verra dotée de trois jeux supplémentaires lorsque vous lirez ces quelques lignes. Le premier d'entre eux, c'est **Super Golf**. Pas de problème pour ce jeu, qui pourra selon toute vraisemblance se jouer à deux, c'est du tout bon. Si vous aimez le golf, vous allez être gâtés, mes amis, car Super Golf possède toutes les caractérisques des meilleurs simulations de ce sport. Avant de frapper dans la balle vous devrez notamment tenir compte de tous les paramètres (vents, aspérité du terrain, choix du club, calcul des distances, etc...) qui font de ce sport la passion en vogue actuellement en France. Le second jeu qui devrait également être disponible c'est **Popo Breaker**, malheureusement je ne pourrai pas vous dire grand chose sur ce jeu de tir, les informations qui me sont parvenues étaient trop insuffisantes pour vous en faire un petit topo. **Junction** est le troisième jeu qui devrait également être présent très prochainement dans les meilleures boutiques. Issu de la Megadrive, ce jeu de réflexion basé sur le jeu de taquin ne devrait pas trop souffrir de la conversion sur la Gamegear, techniquement parlant ce soft n'étant pas très difficile à réaliser.



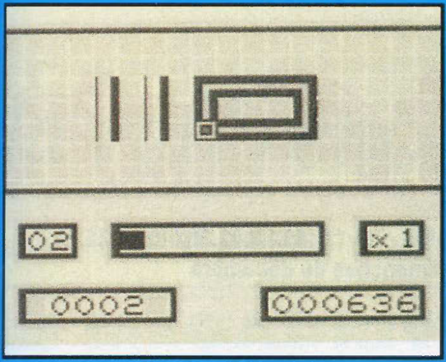
Midnight Resistance sur Megadrive



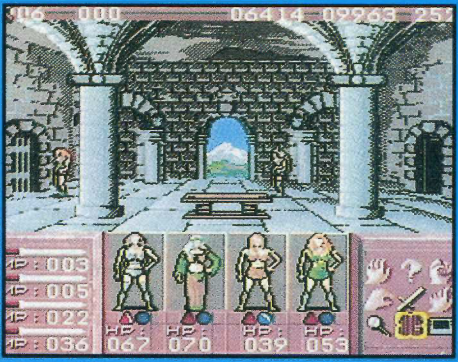
Junction sur Gamegear



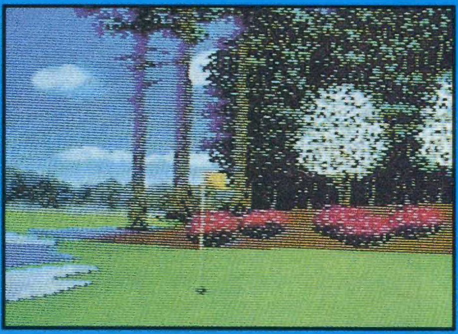
Raki Monki sur Gameboy



Loopz sur Gameboy



Drakkhen sur Super Famicom



3D Master Golf sur Super Famicom

Maintenant c'est bel et bien fini pour Sega et pour la Gamegear.

Reposez-vous quelques instants et poursuivons le carton par la ***Gameboy***. **Raki Monki** de Natsume est un jeu de plateforme ressemblant fortement à New Zealand Story pour les connaisseurs. Animé par un scrolling multi-directionnel toujours impeccable sur Gameboy, Raki Monki vous fera passer de longues heures devant le petit écran monochrome de la portable de Nintendo. Pas grand-chose à dire sur **World Ice Hokey**, qui comme son nom l'indique est une simulation de Hockey sur glace. Pouvant se jouer à deux simultanément à condition de posséder deux Gameboy et deux cartouches, cette simulation pourra assurer à donf si la maniabilité est à la hauteur de nos espérances. La Gameboy ne serait plus la Gameboy sans ses jeux de réflexion, c'est là qu'entre en scène **Loopz** de Mindscape. Ce jeu de stratégie et de bourrage de crâne devrait apparaître en France dès le début du mois de mars.

Puisque l'on vient de parler de la moins chère des consoles récentes du monde, causons donc maintenant de la plus chère d'entre elles, la ***Neo Geo***. Un soft devrait être disponible dans la troisième semaine de février, ce jeu c'est **Raguy**. Un jeu de plateforme que seule une console comme celle de SNK pouvait réaliser. Doté de tout petits sprites hyper mignons et d'un scrolling multi-directionnel sur deux plans, ce jeu dans lequel vous dirigez un bonhomme fort sympathique est comme d'habitude sur Neo Geo d'une beauté incomparable.

Toute dernière née dans le monde des consoles, la ***Super Famicom*** devrait avec ces deux titres dépasser la dizaine de softs dispos deux mois après sa parution. Avec **Drakkhen**, on peut hisser les drapeaux et chanter la marseillaise puisque ce jeu est français. Edité à l'origine par Infogrames, ce jeu de rôle utilisant à merveilles les techniques de zoom propres à la Super Famicom est publié au pays du soleil levant par Kemco. Enfin et pour finir les news de ce mois, **3D Master Golf**, toujours sur Super Famicom est comme son nom l'indique une simulation de Golf. Parfaitement réaliste, ce jeu s'annonce comme LA simulation sur cette console. Voilà, je pense que vous en savez maintenant assez sur les quelques titres à venir dans les prochaines semaines. Je vous laisse donc et vous donne rendez-vous dans un mois pour un nouveau numéro de Consoles News.

OUVERTURE D'UN MAGASIN SHOOT AGAIN A GRENOBLE. DANS LA PLUS GRANDE SALLE D'ARCADE DE FRANCE, UN UNIVERS SPATIAL

VIDEOTRONIC

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. : 76.40.55.44

Shoot Again

145 rue de Flandre 75019 PARIS - Tél. (1) 40.38.02.38/40.34.36.26
Ouvert tous les dimanches de décembre

■ NEC

- PC-ENGINE / CORE GRAFX (avec un jeu) 1290F
- SUPER GRAFX (avec un jeu) 1990F
- LECTEUR CD-ROM (avec un jeu) 2990F
- PACK CORE/CD-ROM 3990F

NOUVEAU

La PC-ENGINE PORTABLE !



Retrouvez, sur un écran LCD couleur d'environ 7 cm, la qualité du PC-Engine ! DECOUVREZ LA PC-ENGINE GT : 2490F (*)

(*) sous toutes réserves

Date d'arrivée : nous consulter

• JEUX

- AFTER BURNER II 349F
- ALTERED BEAST (CD-Rom) 449F
- ARMED FORCE 399F
- ATOMIC ROBO-KID 399F
- BARUMBA 399F
- BASEBALL '89 449F
- BATMAN 349F
- BATTLE ACE 399F
- BE-BALL 349F
- BLODIA 299F
- BLOODY WOLF 399F
- BLUE BLINK 349F
- BREAK IN 449F
- BULLFIGHT 399F
- CHASE HQ 399F
- CITY HUNTER 399F
- CYBER CORE 419F
- DARIUS + 449F
- DEVIL CRASH 349F
- DIE HARD 349F
- DODGE BALL 399F
- DON DO KO DON 399F
- DOW LOAD 349F
- DRAGON SPIRIT 299F
- DROP ROCK 299F
- F1 CIRCUS 349F
- FINAL BLASTER 349F
- FINAL LAP TWIN 399F
- FINAL ZONE II (CD-Rom) 449F
- FORMATION SOCCER 349F
- GALAGA 88 349F
- GHOULS'N'GHOSTS (SG) 499F
- GOLDEN AXE (CD-Rom) 449F
- GOLF BOY 249F
- GOMOLA SPEED 349F
- GRAND ZORK (SG) 399F
- GUNHED 399F
- HEAVY UNIT 399F
- HELL EXPLORER 349F
- IMAGE FIGHT 349F
- KING OF CASINO 349F
- KLAX 399F
- KNIGHT RIDER 399F
- LEGENDARY AXE 399F
- MANIAC PRO WRESTLING 399F
- MOMOTAROH SHOW 349F
- MOTOBIKE 449F
- MOTO ROADER 299F
- MR HELI 399F
- NAXAT OPEN 399F
- NEW ZEALAND STORY 399F
- NINJA SPIRIT 349F
- NINJA WARRIORS 399F
- OPERATION WOLF 349F
- ORDYNE 399F
- P47 399F
- PARANOIA 399F
- PC KIDD 399F
- POWER LEAGUE III 349F
- POWER DRIFT 399F
- PUZZNIC 299F
- R-TYPE 399F
- RABIO LEPUS SPECIAL 349F
- RASTAN SAGA II 349F
- RED ALERT (CD-Rom) 449F
- SHINOBI 449F
- SIDE ARMS 349F
- SIDE ARMS SPECIAL (CD-Rom) 399F
- SOKOBAN WORLD 299F
- SPACE INVADERS 90 199F
- SPLATTER HOUSE 399F
- STRANGE ZONE 349F
- SUPER DARIUS (CD-Rom) 449F
- SUPER FOOLISHMAN 349F
- SUPER STAR SOLDIER 349F
- SUPER VOLLEY-BALL 349F
- TIGER HELI 399F
- TIGER ROAD 399F
- USA PRO BASKET 399F
- VEIGUES 349F
- VIGILANTE 299F
- VOLVIEF 399F
- W-RING 299F
- WATARO 349F
- WONDER BOY II (CD-Rom) 299F
- WONDER BOY III (CD-Rom) 399F
- WORLD BEACH VOLLEY 299F
- WORLD COURT TENNIS 349F
- XEVIOUS 399F

• NOUVEAUTES :

YS III (CD-Rom) • MOMOTAROH SHOW II • AERO BLASTER • CADASH • PARSOL STAR • AVENGER (CD-Rom) • THUNDERBLADE • MASTER CHESS • CYBER COMBAT POLICE • LEGION (CD-Rom) • 1943 • ZI-PANG • SPIN AIR • VALIS III (CD-Rom) • KICK BALL • BOMBER MAN • HURRICAN • LEGEND HERO OF TONMAN • SON OF DRACULA • BURNING ANGEL • SAINT DRAGON • CHAMPION WRESTLER • MARKEN MAZE • VIOLENT SOLDIER • WALABY • TOY SHOP BOYS • CYBER COMBAT POLICE • OUT-RUN • AVENGER • RAMMA 1/2 • LEGEND OF THREE HERO • DEAD MOON • TITAN

■ GAME-GEAR

1790 F avec 3 jeux : SUPER MONACO GP • COLUMS • PENGO

A venir : G-LOCK • BASEBALL • WONDER BOY I • MEL SYNDROM • KINEDO

■ MEGADRIVE FRANÇAISE

1890F avec ALTERED BEAST

• JEUX : AFTER BURNER II, ALEX KIDD, COLUMNS, CYBERBALL, DJ BOY, E-SWAT, FORGOTTEN WORLD, GHOSTBUSTER, GHOULS N'GHOSTS, GOLDEN AXE, LAST BATTLE, MOON-WALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR, RAMBO III, REVENGE OF SHINOBI, SOKOBAN, SPACE HARRIER II, SUPER HANG ON, SUPER LEAGUE, SUPER MASTER GOLF, SUPER MONACO GP, SUPER REAL BASKETBALL, SUPER THUNDER BLADE, TRUXTON, THUNDER FORCE II, WORLD CUP SOCCER, ZOOM (Nous consulter)

Shoot Again Arcades ™

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS, SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

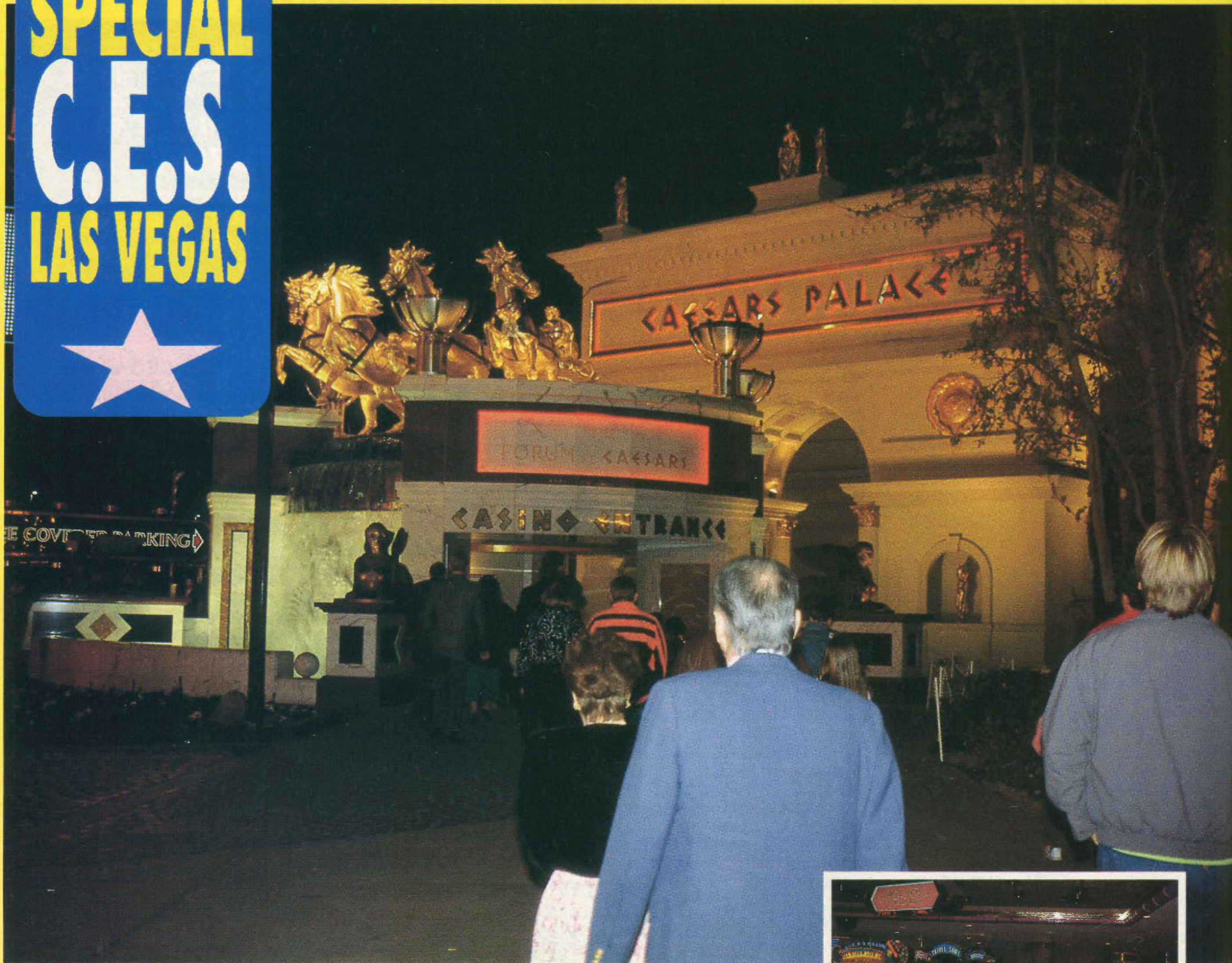
- ■ ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA
- ■ ACCEPTE LA CONSOLE NEC
- ■ ACCEPTE LA MEGADRIVE
- ■ BORNE UNIQUEMENT RESERVEE A LA VENTE : 12990 F
- ■ LOCATION DES JEUX JAMMA : 500 F/MOIS



Line 500 PRESTIGE

Les marques Nec, Sega, SNK et Nintendo sont des marques déposées. Offres valables dans la limite du stock disponible.

SPÉCIAL C.E.S. LAS VEGAS





LAS VEGAS

Un C.E.S. 100% consoles

DE NOTRE ENVOYÉ SPÉCIAL A VEGAS : J'M DESTROY

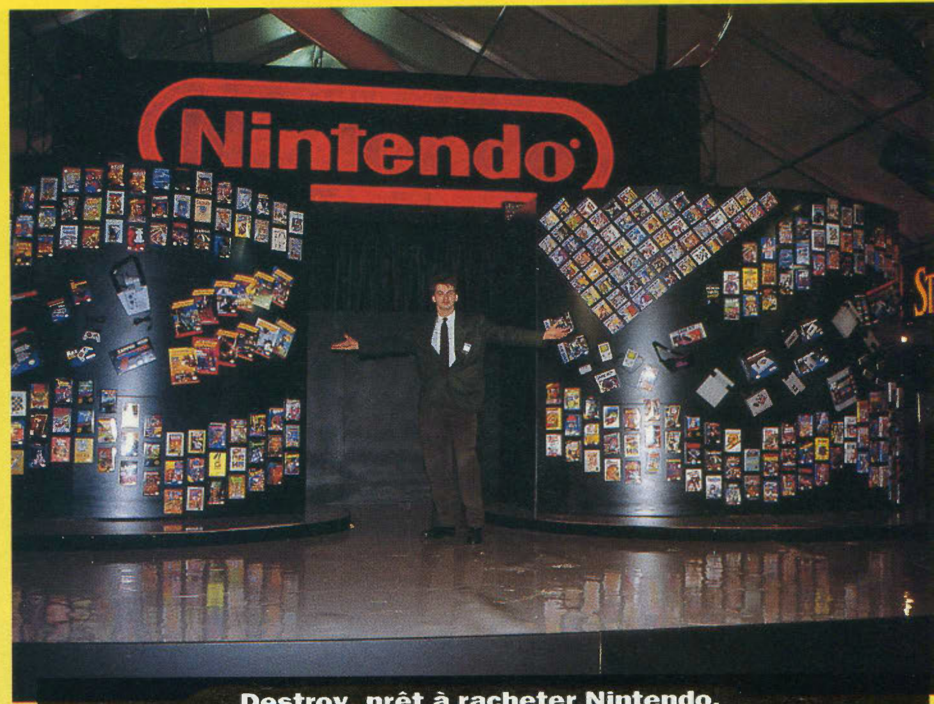
Las Vegas, c'est un petit îlot de civilisation en plein cœur du désert du Nevada. Autour de la ville, il n'y a rien, le désert, le sable à perte de vue. Totalement artificielle, cette ville est cependant l'une des plus côtées des Etats-Unis à cause des lois qui sont en vigueur là-bas. Totalement permissives, ces lois permettent à Las Vegas d'être le seul lieu des States, avec Atlantic City, où le jeu est roi. Pourquoi dans de telles conditions ne pas tenir une exposition entièrement consacrée aux toutes dernières nouveautés dans le domaine des jeux vidéo et de l'électronique en général? Passage obligé pour toutes les compagnies phare, le CES de Las Vegas est l'une des deux ou trois premières expositions du monde, avec le CES de Chicago et le Tokyo Toy Fair du Japon.

Pour ne rien omettre de tout ce qui nous a été présenté, nous allons donc traiter le sujet fabricant par fabricant, puis machine par machine. Mais attention, le nombre de nouveautés étant quasiment stupéfiant, il faudra lire tout et non pas seulement le chapitre concernant votre machine, les adaptations étant de plus en plus rapides et de plus en plus nombreuses d'une machine à l'autre. Toutefois avant de parler du CES en lui-même, nous allons faire un petit tour, une sorte de visite guidée de Las Vegas, tant cette ville nous a subjugué par la richesse et par le déploiement des moyens mis en œuvre pour attirer le client vers les machines et vers les jeux d'argent.

■ LA VILLE

La ville ou plutôt les villes, car Las Vegas c'est véritablement deux villes en une, d'un côté la ville-casino et de l'autre la ville-ville, où les gens vivent, travaillent, dorment. D'une approche complètement différente, ces deux villes présentent leurs particularités propres, cependant la "ville-ville" est nettement moins intéressante et n'apporte strictement aucune originalité par rapport à toutes les autres "cities" des Etats-Unis. Par contre, avec la ville-casino, on change complètement d'optique, puisque tout est organisé pour que les touristes (nous) perdent le plus d'argent possible. Changeant du tout au tout le jour et la nuit, Las Vegas, ville-casino, est une véritable oasis de richesse et de démesure. Ainsi, pour l'habitant, la vie comparée à celle des autres villes américaines n'est absolument pas chère, les restaurants, les transports, les services en général sont pour le moins tout à fait abordables.

Comme nous l'assurait une charmante étudiante travaillant pendant toute la durée du CES pour Titus, qui entre parenthèses avait loué une superbe suite dans un non moins superbe hôtel, et qui présentait entre autres Swap, un superbe jeu de réflexion de Microïds sur PC, Amiga et ST dont Titus est le distributeur pour les USA et pour qui les Japonais portaient un très grand intérêt, Las Vegas est la ville rêvée pour toutes les petites bourses qui veulent cependant continuer leurs études, le prix de celles-ci étant aux USA particulièrement excessif. Dans cette ville tout est basé, construit, érigé et dirigé pour et vers le jeu. C'est pour cette seule et unique raison que la vie est particulièrement bon marché à Las Vegas, même les chambres d'hôtel aussi luxueuses soient-elles sont d'un prix tout à fait abordables.



Destroy, prêt à racheter Nintendo.

■ LES CASINOS

Sujet critique s'il en est, les casinos sont pourtant le poumon économique de Las Vegas. Comme nous venons juste de le dire, les casinos sont la seule occupation et préoccupation des gérants de la ville. Plus en détail et vus de l'extérieur, ces bâtiments regorgent de surprises et de détails sidérants pour les quidams que nous sommes. Certains comme le Mirage tout nouvellement construit se présentent de l'extérieur comme un gigantesque building placé au plein cœur d'une oasis faite de cascades et de palmiers. D'autres comme l'Excalibur ou comme le Caesar Palace présentent des tours, des donjons et ressemblent à si méprendre à de véritables forteresses moyenâgeuses.

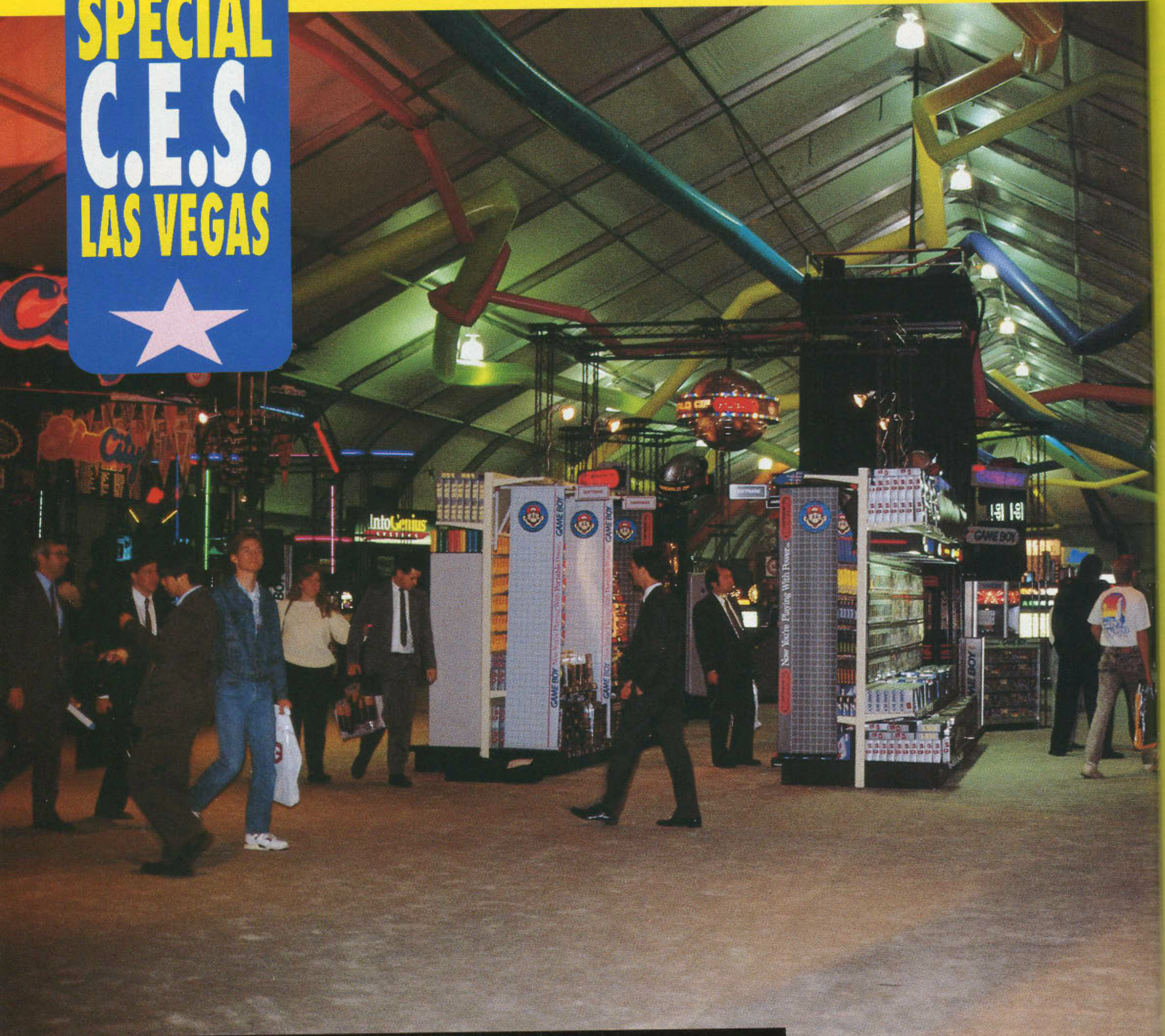
Une fois à l'intérieur, l'étonnement et la stupéfaction se mêlent à la curiosité, et le plaisir de découvrir dans chaque coin et recoin de nouvelles surprises, comme un bateau de Viking servant de restaurant ou un aquarium rempli de requins et de superbes poissons tropicaux, prend le pas sur les sentiments d'émerveillement qui traversent chaque parcelle du cerveau. Tout simplement "terrific", comme on dit là-bas. Des Jackpots à perte de vue, des tables de black-jack, de poker, de roulette, et de tous les jeux propres aux casinos sont installées là, rien que pour vous faire craquer, et que pour vous alliez dépenser vos thunes.

Il est assez difficile de recréer l'ambiance qu'on trouve dans de pareils lieux sur une simple feuille de papier, les bruits des pièces qui tombent, les cris des vainqueurs qui sautent de joie devant les sommes pouvant atteindre jusqu'à un million de dollars, placent tous les visiteurs dans une atmosphère à laquelle il est difficile de résister. Pour ma part et pour ne rien vous cacher, je me suis plusieurs fois assis à une table de black-jack. Entraîné de longue date par King Of Casino sur

La voiture de fonction de Destroy. Presque trop petite pour lui !



SPÉCIAL C.E.S. LAS VEGAS



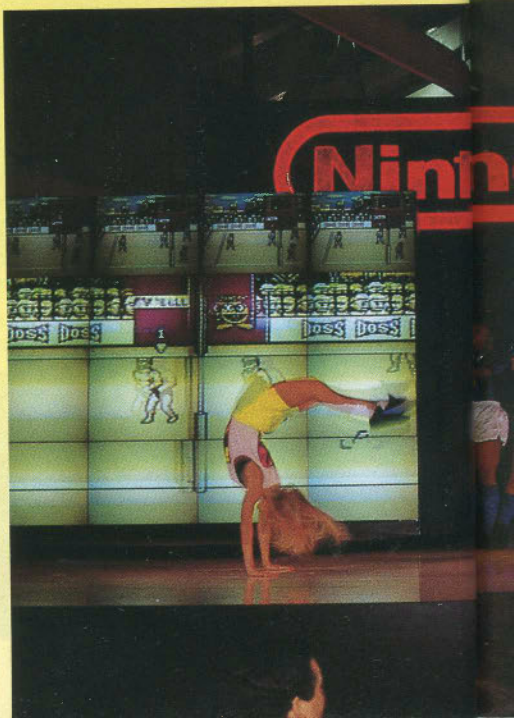
L'univers Nintendo.

PC Engine, où j'avais l'habitude de gagner des fortunes, je me suis dit: "Ehhh, cette fois-ci, je vais mettre à profit mes connaissances du jeu, et je vais vous plumer, mes gaillards". Mais évidemment, quand c'est "pour de vrai", les choses ne se passent pas toujours comme on le veut et les billets de vingt, cinquante, et de cent dollars défilent à vive allure. A un point tel, d'ailleurs, que j'y ai laissé la modique somme de 700 dollars (3800 francs environ!), une misère comparé à d'autres qui laissent dans cette ville des milliers de dollars. Alors un petit conseil, si vous faites un petit saut dans cette charmante ville, n'emportez surtout pas de carte bleue et sachez vous limiter, vous et votre porte-monnaie ne s'en porteront que mieux! Enfin, vous voilà maintenant un peu plus au courant de l'ambiance dans laquelle se déroule cette extraordinaire exposition qu'est le CES de Las Vegas, dont nous allons immédiatement vous causer maintenant.

■ LE CES

C'est en plein cœur de la ville, à dix minutes à pied de l'hôtel où nous logions, dans le parc d'exposition de la ville que se déroulait du 9 au 14 janvier 1991 la quarante-troisième édition de l'International Winter Consumer Electronic Show. Présentant quelques milliers d'exposants, cette exposition se partageait en deux parties bien distinctes. Celle qui nous intéresse au premier chef, puisqu'entièrement consacrée aux jeux vidéo, était incluse dans trois "hangars" tout en longueur. L'autre, celle réservée à tout ce qui touche le domaine de l'électronique grand public, Hi-Fi, Vidéo, etc., était installée dans une immense salle dans laquelle plus de deux mille stands se faisaient face.

Pour tout voir, pour tout reporter, trois jours de visites intenses ne suffisaient pas. Nous allons donc uniquement nous



intéresser à la première partie, celle qui est exclusivement consacrée aux jeux, et aux périphériques destinés à nos ordinateurs et aux consoles. A ce propos, d'emblée une constatation: le CES, c'est surtout une histoire de consoles, les ordinateurs, mis à part le PC, sont presque totalement inexistants, et évidemment les consoleux que nous sommes ne s'en plaindront pas! Bien sûr, toutes les compagnies maîtresses dans ce domaine étaient présentes. Sans aucune surprise, Nintendo dominait le lot de la tête et des épaules, et pour ne rien vous cacher, un des trois "hangars" étaient entièrement destiné à cette marque, et c'est par celle-ci que nous allons enfin commencer.

■ NINTENDO

Avant tout, parlons un petit peu de chiffres... Maître parmi les maîtres du jeux vidéo avec plus de 32 millions de NES vendues aux States, dont 8,2 millions de consoles l'année dernière, Nintendo a également vendu durant cette année, la bagatelle de 62 millions de jeux en 1990 sur console NES, contre 50 millions l'année dernière. La console portable de Nintendo, la Gameboy, elle, s'est vendue à quelques 4,5 millions d'exemplaires, le nombre de jeux pour cette dernière se chiffrant à 14 millions d'unités vendues. Le total des ventes de cette compagnie pour l'ensemble de l'année 1990 et cela rien qu'aux Etats-Unis s'élève à environ 3,8 milliards de dollars (environ 20 milliards de francs, mais on n'est pas à quelques dizaine de francs près!), une misère en regard du marché français! Avec 62 licenciés qui ont en cinq ans développé plus de 300 jeux, Nintendo détient plus de 95% du marché américain, Sega, NEC et Atari se partageant les 5% restants.

Au regard de ces chiffres astronomiques, il est inutile de vous dire que Nintendo était venu en masse pour présenter ses dernières nouveautés, et prenait carrément le tiers de la partie du salon consacrée aux jeux vidéo. Malgré cela, Nintendo nous a grandement déçu en ne présentant pas officiellement lors du CES la toute dernière-née des usines de la marque, la Super Famicom. Certes, la console était présente grâce à une petite salle de cinéma, installée sur le stand Nintendo mais cette présentation était vraiment faite en catimini. Pour voir le film, il fallait faire la queue et attendre une trentaine de minutes avant de voir et d'appendre ce que l'on savait déjà. Ce n'est donc que lors du prochain CES à Chicago que la Super Famicom sera réellement introduite aux USA. Mis à part cette déception de taille, Nintendo a vraiment fait très fort. Toutes les demi-heures, sur un podium, des danseurs et danseuses portaient les couleurs des meilleurs titres de la marque tels que Dr Mario, Super Mario, du football, ou du volley-ball. Effets lasers, musiques d'enfer, et ambiance canon était présents sur le podium. Du grand Nintendo, je vous l'assure.

Bien évidemment, tous les éditeurs et tous les licenciés de la marque étaient présents, alors pour n'oublier personne nous allons dénombrer chacun de ces éditeurs et énumérer chacun de leurs produits. Mais attention, pour voir tous ces titres arriver sur le marché français, il va falloir attendre et malheureusemnt pas qu'un peu! Enfin, faisons-nous une raison et commençons tout de même avec Gametek, qui a le privilège de présenter des produits quelque peu originaux.

Incroyable, qui aurait pensé qu'un jour la Gameboy serait une machine autre qu'une machine de jeu? Eh bien voilà, avec **Gametek et sa ligne de produits appelée Info Genius**, c'est maintenant chose faite. Cette compagnie américaine installée en Floride apporte sur Gameboy quatre nouveaux titres. **French/English Converter**, qui permet de transformer votre console en un véritable dictionnaire français/anglais, comportant plus de 12.500 mots, ce soft d'un genre complètement nouveaux intègre également plus de 300 phrases en mémoire. Après ça, si vous me dites que vous vous êtes planté dans votre interro d'anglais, tsss, c'est que vous vous serez mal débrouillé! Une version de ce soft existe aussi en italien, en allemand et en japonais, mais bien sûr la langue de base restera toujours l'anglais. **Spell Checker & Calculator** est un véritable dictionnaire comportant plus de 70.000 mots, avec lui plus aucun problème d'orthographe anglaise. **Travel Guide With Auto Dialer** est le guide vert de la Gameboy. En mémoire, tout ce qu'il faut visiter dans les trente plus grandes villes des Etats-Unis. Des problèmes pour trouver un restaurant, pour louer une voiture, pour trouver un endroit où passer la nuit? Sélectionnez juste la bonne option, et la Gameboy composera automatiquement le numéro de téléphone de l'endroit que vous aurez déterminé! Il fallait vraiment y penser. Enfin le quatrième titre de la série Info Genius est **Personal Organiser With Auto Dialer**, qui comme son nom l'indique est une sorte d'agenda électronique avec composition automatique de numéros. Tous ces produits seront disponibles pour la Gameboy dans le courant du mois de février au prix de 39.95 dollars, mais aux USA seulement bien sûr (faites les calculs vous-même, le dollar est à peu près à 5 francs 30).

Après l'incontestable succès de The Final Fantasy Legend sur la console portable de Nintendo, Square ne pouvait pas rester là à ne rien faire, il fallait trouver quelque chose. Ce quelque chose, c'est tout simplement la suite: **Final Fantasy II**. Entièrement basé sur la première partie de ce jeu, Final Fantasy II vous permettra de vivre des aventures encore plus riches et plus passionnantes que les précédentes. Aucune date n'a encore été avancée pour la sortie de cette suite, mais sa



Tous les jeux et accessoires des consoles Nintendo.

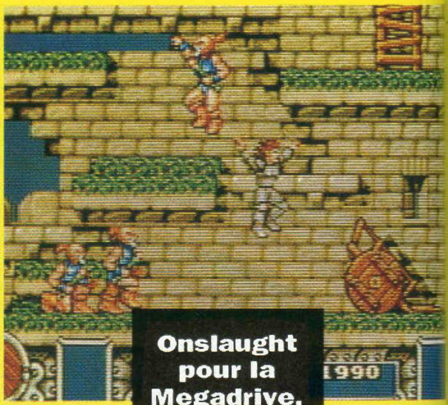

Le podium Nintendo.

SPÉCIAL C.E.S. LAS VEGAS

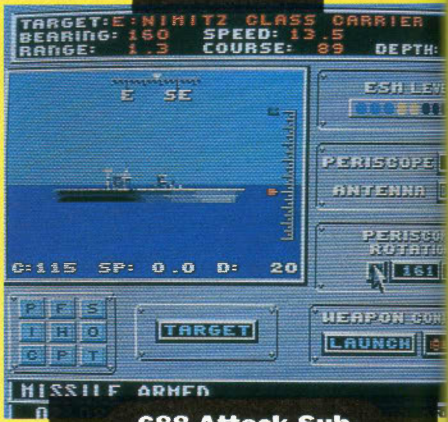
finalisation ne devrait plus trop tarder.

Arcadia, encore une société américaine très peu connue vient de terminer **Spot**, un jeu de réflexion à mi-chemin entre le jeu de dames et l'Othello. Comportant une option deux joueurs et plus de cinq niveaux de difficulté, ce jeu est extrêmement riche mais cependant très simple à jouer, on y prendra rapidement goût. Comme l'endroit convenait parfaitement, Arcadia a profité de l'occasion pour annoncer la sortie imminente de **Caesars Palace**, un jeu de Casino. Basé autour de six jeux, cette simulation se révèlera certainement bien plus rentable que le vrai casino, si toutefois il est commercialisé à moins de 700 dollars, si vous voyez ce que je veux dire...

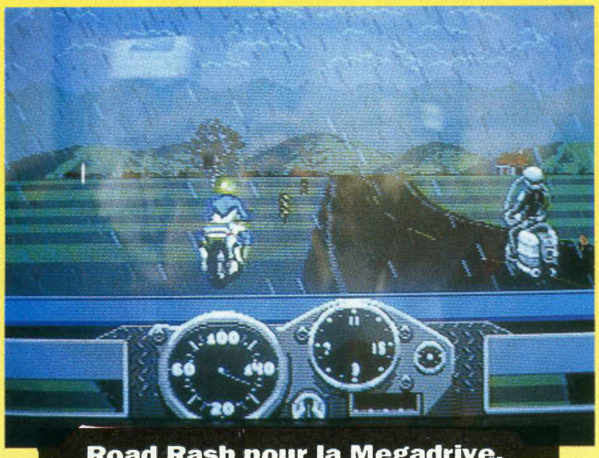

Un Schtroumpf égaré !



Onslaught pour la Megadrive.



688 Attack Sub.


Road Rash pour la Megadrive.

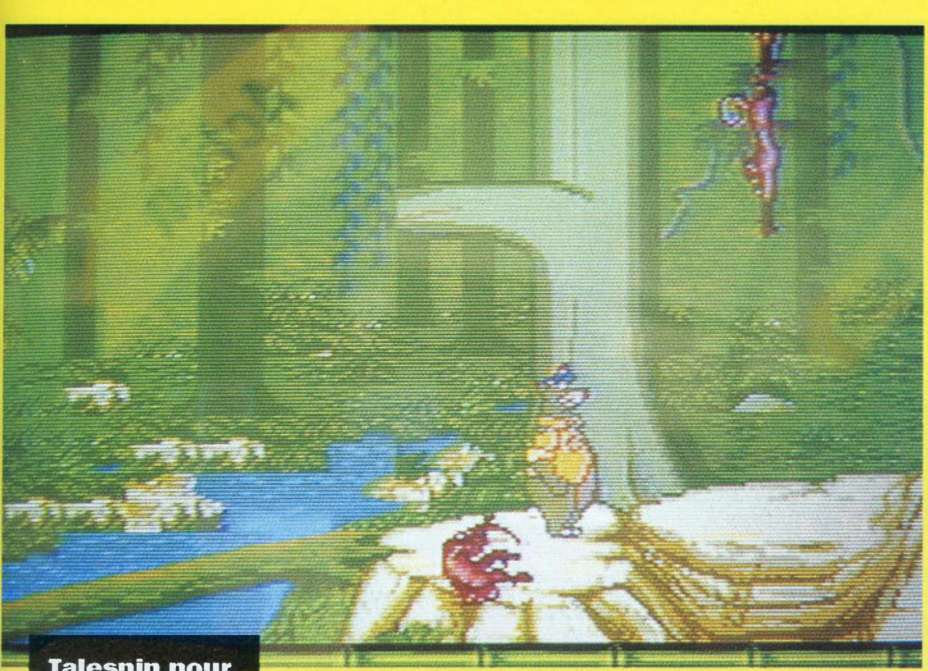

Spiderman pour la Megadrive.

Autres titres à venir sur Gameboy, **Altered Space** d'Imagesoft est un jeu d'Action/Aventure en trois dimensions isométrique comme pouvaient l'être Alien 8 ou Knightlore sur Spectrum et sur Amstrad CPC. Cette compagnie avait également l'honneur de présenter la conversion de l'un des plus grands hits d'arcade de ces dernières années en laser, j'ai nommé le grand, le terrible et le magnifique **Dragon's Lair**. Si bien sûr cette conversion n'a absolument rien à voir avec la version originale, sur Gameboy ce titre s'en tire de très belle manière. Une prouesse sur cette console. Notons également que Dragon's Lair est également disponible aux Etats-Unis, bien sûr sur la NES.

MB (Milton Bradley Compagny), nous gratifie de deux nouveaux titres sur la Gameboy et de quatre sur la NES. Sur la Gameboy **Super Scrabble** est comme son nom l'indique un jeu de Scrabble, malheureusement totalement en anglais (c'est quand même mieux que le japonais) mais qui comporte tout de même la bagatelle de 40.000 mots. **Mouse Trap Hotel** est le second titre disponible pour la portable. Dans la peau d'une petite souris, vous devrez sortir des pièges que les habitants de l'immeuble auront placé sur votre parcours. Un jeu qui nécessitera de votre part autant de réflexes que de réflexion. Toujours du côté de Milton Bradley, mais cette fois-ci sur la NES, **Captain Skyhawk** est un jeu de tir en pseudo-3D, avec des effets d'écran spectaculaires pour une machine comme la huit bits de Nintendo.

En même temps que Captain Skyhawk, **Marble Madness** devrait également voir le jour. Dirigez une boule soumise à toutes les aspérités du terrain, évitez les dalles glissantes, les petits monstres s'agitant sur votre passage, parcourez les six niveaux et venez à bout de cette conversion d'arcade parfaitement exécutée sur la NES. **Corvette ZR-1 Challenge** est une course de voiture dans laquelle vous dirigez l'une des voitures de la plus célèbre des marques américaines. Vitesse d'animation et maniabilité assurées pour ce jeu, dont la sortie interviendra aux USA à l'heure où vous lirez ces quelques lignes. Enfin et pour terminer avec MB, **Digger** est la dernière production de la marque sur la NES. Animé par un scrolling multi-directionnel, Digger est un jeu de plateforme comme on les aime. Monstres variés et décors riches feront certainement de ce jeu un titre à suivre lors de sa sortie en France prévue pour l'instant pour jamais!

Déjà fort connu par ses adaptations de Batman et de Gremlins II sur Gameboy, Sunsoft persévère et continue en présentant **Super Spy Hunter** sur NES, un jeu de voiture vu du dessus, dans laquelle vous devrez éviter les difficultés de la piste mais également les tirs de missile d'un hélicoptère qui pourra surgir à l'écran à n'importe quel moment. Toujours sur NES, Gremlins II ne devrait également plus trop tarder outre-Atlantique. Basé autour du film du même nom, ce jeu n'a sur NES pas grand chose à voir avec l'adaptation qui a été réalisée sur la Gameboy. Autre titre à venir chez



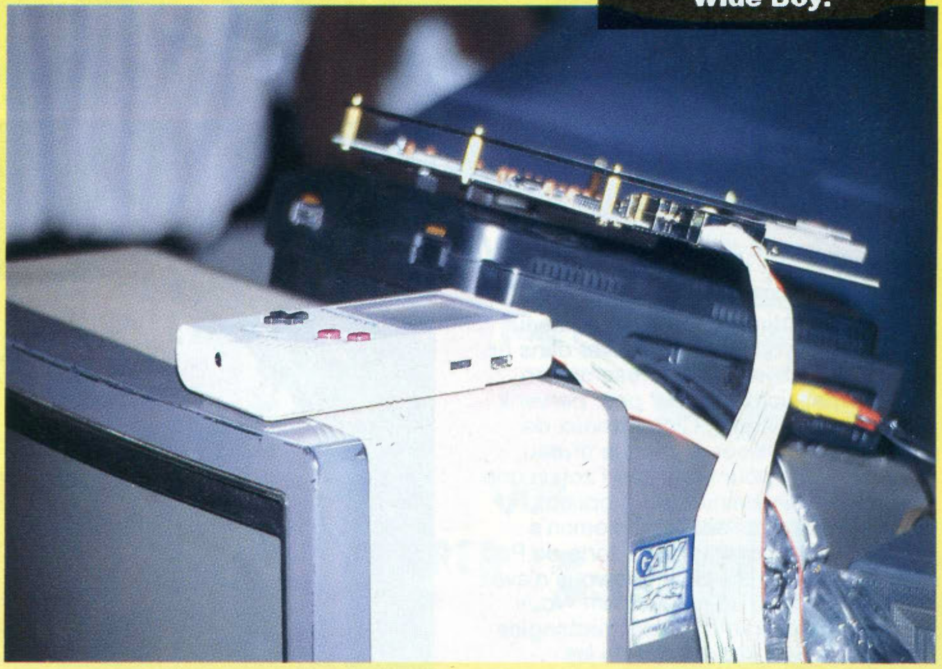
Talespin pour la NEC.

Sunsoft, **Journey to Silius** est un jeu de plateforme, où vous dirigez un petit aventurier sur-armé, parti pour libérer une planète des forces du mal. Une réalisation à la hauteur de la réputation de cette boîte, avec des monstres de fin de niveau réellement très impressionnants. Dernier titre de Sunsoft pour la console Nintendo, **Ufouria** est encore un jeu de plateforme, mais qui cette fois possède la particularité de présenter quatre héros différents, chacun avec des armes et des capacités propres, chacun de ces personnages pouvant être sélectionné à volonté et à chaque instant. A vous de déterminer et de choisir le bon héros à utiliser. Agrémenté par d'excellents graphismes, Ufuria est un jeu très rigolo et surtout très attractif.

Chez Irem, qui prévoit toujours de sortir sur la Super Famicom **Super R*Type** pour le mois de mars, présentait R*Type sur Gameboy. Jeu d'arcade légendaire si il en est, R*Type sur Gameboy ne suit cependant pas exactement toutes les étapes de la version originale. Quelques détails, et quelques vaisseaux ennemis manquent. Cependant, cette adaptation reste tout à fait efficace et parfaitement jouable même si quelques bugs (comme un ennemi qui apparaît et disparaît comme par enchantement) viennent surprendre le joueur en pleine baston inter-galactique. Cependant, pour les faibles capacités d'animation de la Gameboy, cette réalisation est tout à fait honorable. Second titre de la société japonaise à venir sur la Gameboy, **Cycle Grand Prix**, qui comme son nom l'indique est une course de moto. Du même calibre que F1*Race, ce jeu permettra à plusieurs joueurs de s'affronter dans un duel à grands coups d'accélération et de crissements de pneus.

Comme d'habitude avec Capcom, on frappe très fort, puisque l'un des plus grand titres de NES, ici en France, va très bientôt être converti pour la Gameboy. **Megaman** en effet est bientôt terminé. Dans ce jeu de plateforme, vous devrez aller délivrer huit mondes de l'emprise de Dr Willy. Aussi passionnant que sur console NES, Magaman sera sur Gameboy également l'un des meilleurs titres de cette console, j'en mettrais ma tête à couper. **Mickey's Dangerous Chase** est la seconde adaptation des aventures de la petit souris de Walt Disney, mais cette fois-ci et contrairement à la première adaptation qui a été réalisée avec la vedette sur Gameboy, c'est du grand art. Assez similaire à la version Master System, Mickey Mouse devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, si Capcom tient cependant les dates données. Sur le NES, **Talespin**, là encore un jeu tiré d'un dessin animé de Walt Disney, vous mettra dans la peau d'un ours pilote d'avion, scrolling horizontal et animation sonore du plus bel effet pour ce jeu qui ne devrait également plus trop tarder à sortir aux USA, si ce n'est déjà fait.

Le gadget du C.E.S. pour la Gameboy : le Wide Boy.



SPÉCIAL C.E.S. LAS VEGAS



Bimini Run pour la Megadrive.

Chez Tecmo, trois nouveaux titres était présentés. Deux sur Gameboy et un sur console NES. Sur Gameboy, **Solomon's Club** est un jeu de plateau dans lequel vous devrez trouver dans un dédale de labyrinthes représentés en deux dimensions une clef pour parvenir au niveau supérieur. Cinq niveaux de difficulté, dix pièces à chaque niveau, mot de passe pour continuer l'action une fois la console éteinte, treize options magiques sont à l'actif de Solomon's Club. **Power Racer** est une sorte de Pac Man à la différence près que vous n'avez pas toute liberté de mouvement. Vous dirigez une voiture dans des rectangles concentriques, le but étant de les parcourir tous sans se crasher contre la voiture qui vous poursuit. Pouvant se jouer à deux, Power Racer est l'adaptation de l'un des premiers titres en borne d'arcade en noir et blanc! Par contre, par grand chose à dire sur **Super Bowl** réalisé sur NES, si ce n'est que c'est la nième simulation de football américain sur cette console.

Allez, vous voulez un petit scoop? Ouais, ben ça tombe bien puisque j'en ai un pour vous. Les prochaines vedettes de Noël 91 seront les **Simpsons** au même titre que les Tortues Ninjas l'ont été pour Noël 1990. Les Simpsons, c'est ce dessin animé représentant une famille américaine moyenne à qui il arrive des tas d'aventures, diffusé à l'heure actuelle par Canal Plus. C'est Acclaim qui a racheté les droits d'adaptation de cette série télévisée qui fait actuellement un malheur aux Etats-Unis. Outre les Simpsons, Acclaim réalise également **Double Dragon III, NARC** (une adaptation de bornes d'arcade en haute résolution), **The Punisher** sur NES et Gameboy (une adaptation de film), **Truly Excellent, Beetle Juice** (encore un jeu issu d'un film), **Bigfoot, Back to the Future II & III** d'un seul et unique coup, **A nightmare On Elm Street** (plus connu chez nous sous le nom de la série Freddy), **Pictionnary** et enfin, **Wolverine**. Il n'y a pas à dire, mais



TV Sport Hockey



TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!
TETRIS
ADVENTURES OF LOLO
BUBBLE BOBBLE
SOLOMON'S KEY
COM PO SEZ DES LIGNES AVEC DES FORMES QUI TOMB ENT TOU JOURS PLUS VITE
GLANEZ LES SEURS ET SUR
POUR DELIVR ER LALA
ONSTRES
LES MO
ONT EZ
FAITES DES BULLES ET ENFERM EZ LES DE MON S AVEC LES CLES
CREEZ DES BRI QU ES ET
ET MAN GEZ LES MO NS TRES POUR DELIV RER VOS AMIS
50 TABLEAUX
2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *
50 TABLEAUX
100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT EXCLUSIVEMENT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
* également disponible sur console portable Game Boy.



Sonic the Hedgehog pour la Megadrive.

Acclaim a vraiment mis le paquet sur le rachat des droits. C'est d'ailleurs d'après eux une des meilleures façons de faire réellement de l'argent et de vendre beaucoup, car les adaptations des titres déjà connus par le public marchent toujours mieux que les titres totalement inconnus.

■ DATA EAST

Pas moins de quatre titres sur NES et sur Gameboy sont annoncés chez Data East pour une sortie immédiate. **Bo Jackson Baseball** est, comme son nom l'indique, une simulation de Baseball, ce titre sans aucune particularité profonde ne risque pas de voir le jour un jour en France, enfin pas dans l'immédiat, le Baseball n'ayant jamais vraiment passionné les foules françaises. Alors que Robocop vient tout juste de sortir pour la NES en France, Data East annonce déjà la sortie de la seconde partie de ce jeu de plateforme, bien destructeur. Contrairement au film, **Robocop II** est meilleur que Robocop I, une fois n'est pas coutume comme dirait l'autre. **Side Pocket** est le premier jeu de billard pour la Gameboy. **Burger Time Deluxe** est le second titre à être disponible pour cette console. Poursuivi par des morceaux de steak haché, des salières, des salades, vous devez cependant réussir à faire vos hamburgers, les clients du fast food comptent sur vous. Parfaitement réalisé, ce jeu est également très amusant et distrayant. Toujours chez Data East, **Crystal Quest** devrait sortir avant la fin de l'année.

■ JALECO

Allons de ce pas faire un petit tour chez Jaleco, qui proposaient eux aussi pas mal de titres sur la Nintendo huit bits.

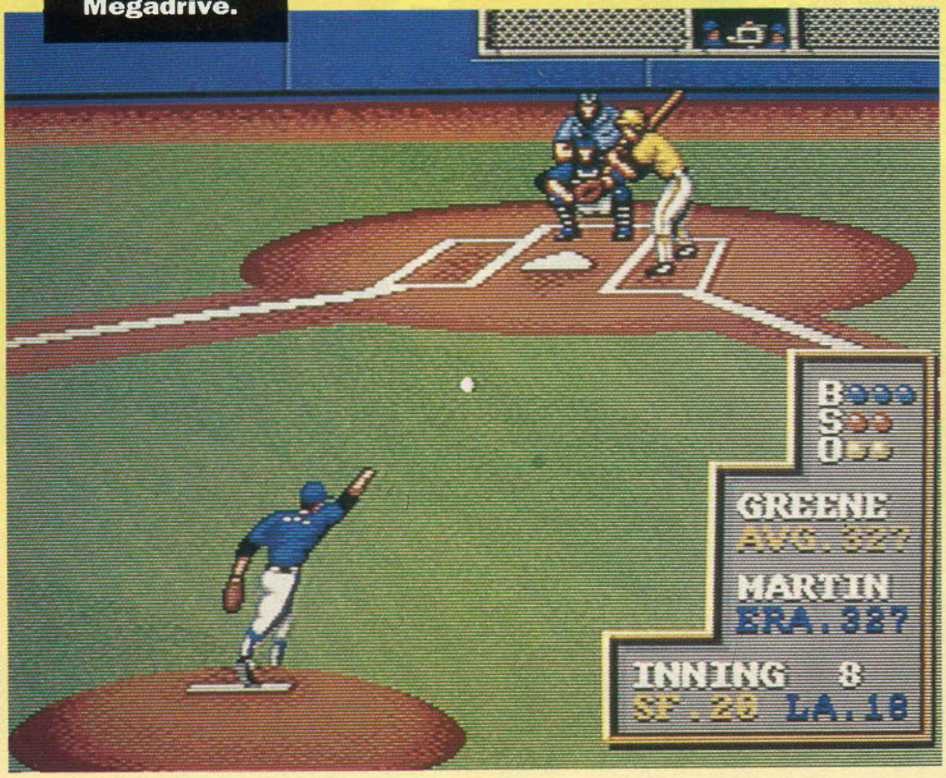
Bases Loaded II est un jeu de Baseball traditionnel dans sa conception et sans aucune originalité dans sa réalisation, ce jeu est pour nous sans aucun intérêt. **Pinball Quest** est un produit présentant en fait quatre jeux différents, tous se déroulant sous la forme d'un flipper. **Metal Mech** toujours sur console NES est un jeu de plateforme, ressemblant très fortement à Robocop. Autres titres de Jaleco: **War On Wheels** et **Totally Rad**, l'un reprend le scénario de Rollerball, un film décrivant une espèce de football américain sur Roller Skate, et l'autre est de nouveau un jeu de plateforme.

Voilà, en ce qui concerne les nouveautés sur Gameboy et sur NES, c'est à peu près fini. Une dernière petite chose cependant,

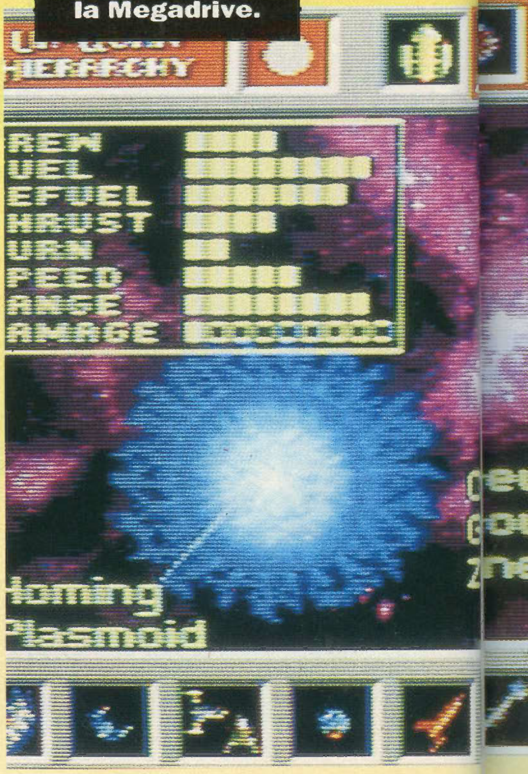


Fantasio pour la Megadrive.

Hardball pour la Megadrive.



Star Control pour la Megadrive.

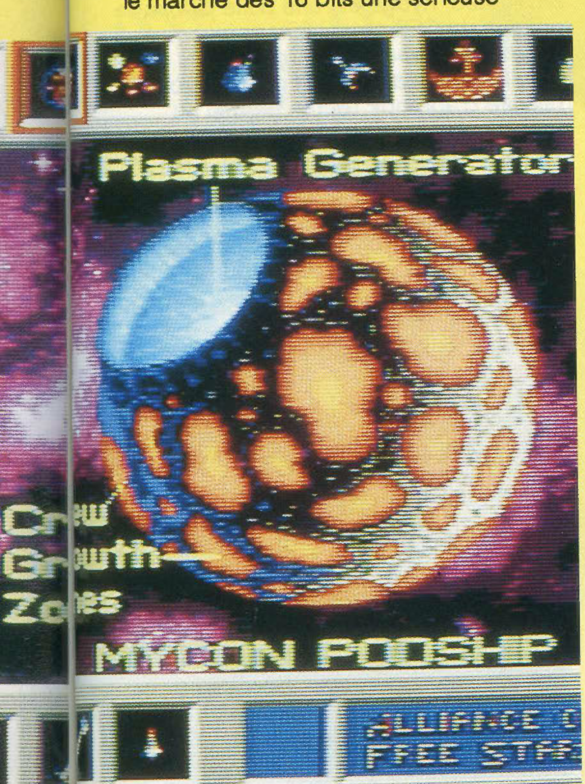






Dick Tracy pour la Megadrive.

tous les titres présentés sur Gameboy l'étaient sur un moniteur tout ce qu'il y de plus normal, et non pas sur le petit écran LCD. Nintendo met en effet à disposition à tous ses licenciés un gadget appelé le **Wide Boy** qui permet de transférer l'image de la Gameboy sur un moniteur par le biais d'une console NES. Un gadget que tous les utilisateurs, moi le premier, aimeraient bien détenir. Voilà, maintenant c'est bel et bien fini du côté de Nintendo, passons donc immédiatement à son conccurent le plus direct et qui avec la Megadrive a pris sur le marché des 16 bits une sérieuse avance, du moins aux Etats-Unis.



■ SEGA

Si Nintendo possédait un tiers de tout le salon, Sega lui avec tout ses licenciés s'étalait sur une superficie tout à fait respectable puisque pas moins d'un neuvième du salon (un tiers de "hangar", en fait) lui était consacré. Mais bon d'accord, on s'en fout. Enfin, ceci était uniquement là pour vous signaler que Sega était également présent et de fort belle manière. Certes moins grandiose que le Stand Nintendo, le stand Sega avait quand même la particularité de présenter trois machines: la Genesis, la Master System II qui n'est en fait rien d'autre que la Master System que l'on connaît ici et la Gamegear qui était à cette occasion introduite officiellement sur le marché américain. Avec Sega lui-même qui présentait quelques nouveautés, uniquement sur Megadrive et sur Gamegear, une quinzaine de lincenciés étaient également présents mais seulement onze d'entre eux avaient l'avantage de montrer à qui le voulait une vingtaine de nouveautés. Commençons donc par le plus illustre d'entre eux, et celui qui présentait également le plus de titres, donc par Sega lui-même.

A l'inverse des licenciés qui comme vous le verrez présentent d'une manière générale des titres d'une qualité assez médiocre par rapport aux capacités de la machine, Sega, lui, frappe très fort. **Sonic the Hedgehog** est un jeu de plateforme tout à fait extraordinaire. Mené à un rythme d'enfer, Sonic vous entrainera dans un monde merveilleux, de nombreuses surprises vous attendront à chaque nouvelle parcelle de terrain. Excellement réalisé par une équipe de programmeurs à la pointe de leur art, Sonic The Hedgehog est LA nouveauté qu'il faut attendre. **Phantasy Star III** est enfin en anglais. Ce jeu de rôle grandiose dont la plupart d'entre vous attendent encore la version en anglais de la seconde partie, vient tout juste de sortir aux USA.

Dick Tracy est l'adaptation du film du même nom, ce Beat'em Up doublé d'un jeu de plateformes est doté d'une excellente animation et de superbes graphismes. Se déroulant de la même façon que Batman, Dick Tracy, une fois de plus, se révèlera certainement comm l'un des meilleurs titres présents lors du salon. Enfin, trois autres titres devraient également venir agrandir la logithèque déjà fort importante de la Megadrive/ Genesis. **Spiderman, Alien Storm** (la conversion de la borne d'arcade) et **Fantasio** dans lequel vous jouerez le rô de l'apprenti-sorcier, aussi spectaculair et amusant que Mickey Mouse, Fantasia au même titre que les deux jeux précédent risquera de frapper fort lors d sa sortie avant le début de l'été. Mais bien sûr et comme nous vous le disions quelques lignes plus haut, quelques jeu sur Gamegear étaient également annoncés sur le stand Sega en même temps que l'introduction officielle de ce machine sur le marché américain. Mis à part les jeux déjà connus par le biais de importations parallèles, comme G-Loc, Wonderboy, Pengo et Grand Prix Monaco, Sega présentait également deux nouveaux titres totalement inédits **Shinobi** dont les présentations ne sont plus à faire tant ce jeu est connu de pa le monde entier et **Psychic World**, un petit jeu de plateforme dans lequel on dirige un cosmonaute dans un univers scrollant multi-directionnel. Aussi bien réalisés l'un que l'autre, Sega avec ces produits risque fort d'augmenter très rapidement les ventes de la dernière-ne des usines de la marque.

■ ACCOLADE

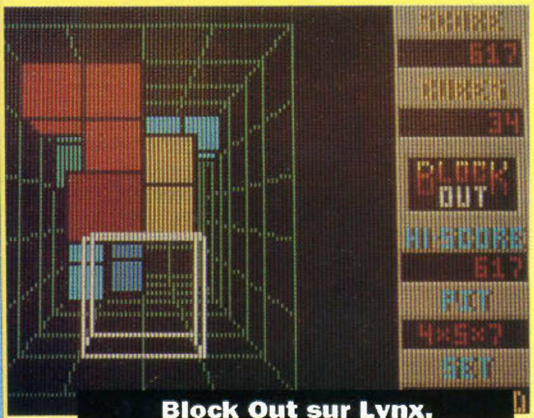
Du coté de cet éditeur, là encore quelques titres toujours sur Megadrive. Décidément, cette machine est la convoitise de toutes les plus grandes boîtes américaines. Enfin, revenons à r

SPÉCIAL
C.E.S.
LAS VEGAS

moutons et plus particulièrement à Accolade qui était fier de présenter ses quatre nouveaux jeux, tous là encore issus des jeux micros.

On commence avec **Hardball**, l'une des premières simulations de Baseball sur Amiga. Pratiquement identique à cette dernière, Hardball sur Megadrive possède entre autres une animation exemplaire et une très bonne jouabilité pour les amateurs de ce sport encore peu répandu en France. Cette cartouche sera disponible au mois de mars.

Avec **Star Control**, on atteint une autre dimension dans le jeu sur console,



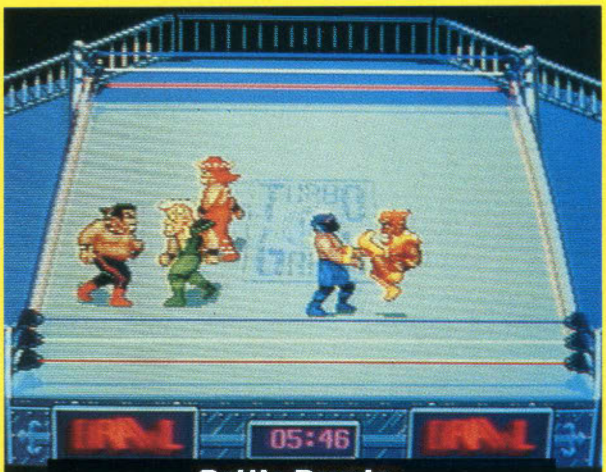
Block Out sur Lynx.

fini les petits jeux de gueguerre à deux balles, ce coup-ci c'est du sérieux. Ce jeu de stratégie spatial bien complexe, vous entraînera au cœur d'un conflit galactique qu'il faudra résoudre. Là encore, la réalisation est parfaite, les différents dessins présents dans ce jeu valant vraiment le détour. La commercialisation de ce jeu d'un nouveau genre est prévue pour juin.

Onslaught est un jeu de plateforme, tout à fait correct, mais sans vraiment grande originalité. Toujours converti de l'Amiga, ce soft devrait frapper les meilleures boutiques dès le mois de mai.

Enfin, **The Way Of Stones** est le dernier jeu annoncé chez Accolade. Pur jeu de réflexion bien connu des amateurs de la Gameboy, The Way Of Stones est déjà disponible outre-Atlantique, en France c'est donc pour bientôt si Virgin daigne bien jeter un coup d'œil du coté américain.

■ RENOVATION



Battle Royale.

PRODUCT

Outre Granada et Gain Ground, deux jeux assez moyens déjà testés dans un précédent numéro de Consoles News, Renovation Product présentait **Valis III**, un jeu de plateforme tout droit converti du CD Rom NEC, mais dont nous vous avons déjà causé dans les news de ce mois. Totalement inédit par contre, **Dinoland** est un jeu assez curieux, mélange entre le jeu de tir et le flipper. Dinoland est cependant nettement moins intéressant que **Devil Crash** sur console PC Engine. Dernier titre à avoir été présenté sur le stand Renovation Product, Gaiares. Ce jeu de tir à scrolling horizontal présente quelques originalités pour un jeu de tir assez surprenantes et devrait d'ailleurs être disponible dans les boutiques d'importation parallèle.

■ KANEKO

Plus d'un an après la destruction du mur de Berlin, aucun jeu ne s'était, enfin à ma connaissance, inspiré de ce fantastique événement. C'est maintenant chose faite, puisque Kaneko proposait **The Berlin**, un petit jeu de plateau sans grand bouleversement si ce n'est qu'il présente des petits sprites assez rigolos. Deux autres titres ont également été présentés sur le Stand Kaneko. **Air Buster** n'est autre que le titre américain de Aero Blaster, une excellente conversion d'un jeu de tir issu de la PC Engine et DJ Boy qui est enfin disponible sur le marché américain. Et quand je pense que certains m'affirmaient que les titres sortiraient en même temps sur le marché américain, japonais, et européen, on attend encore...

The Viking Child sur Lynx.



■ MENTRIX

Encore tout à fait inconnue sur le marché des consoles, la société Mentrix présentait sur un petit stand assez peu fréquenté un tout petit jeu de plateforme répondant au doux patronyme de **Wardner**. Doté de graphismes assez peu probants, d'une animation somme toute encore un peu lente mais d'un excellent scrolling multi-directionnel différentiel sur deux plans assez sympathique, Wardner devrait arriver en Europe dans le courant du mois de mars.

■ DREAMWORK

Là encore, deux nouveaux titres sur Megadrive, avec d'abord un jeu de catch: **Jesse The Body Ventura Wrestling Superstar**, rien que ça, présentant le ring vu de trois quarts face. Sans grande particularité, cette simulation est bien inférieure à Ring Side Angel d'Asmik testé dans ce numéro de Consoles News. Par contre, avec **Wing Of War**, connu également au Japon sous le nom de Cynoug, on atteint le summum en matière de Shoot'Em Up. Scrolling multi-directionnel sur un nombre quasi incalculable de plans, effet sinusoïdal, déplacement de sprites sont au rendez-vous de ce fantastique jeu, un des meilleurs présents en tout cas sur Megadrive au CES.

■ TENGEN

Déjà auteur de la très bonne adaptation d'Hard Drivin' sur Megadrive et de Klax, Tengen a également développé **Ms Pac Man**, inutile de vous faire un discours sur ce jeu, tout le monde le connait. Mais on peut se poser la question de l'utilité de sa conversion sur la seize bits de Sega.

■ KYUGO

Nouvelle venue dans le domaine des jeux vidéo, Kyugo est une boîte japonaise qui lors du CES présentait un seul et unique jeu: **Cross Fire**. Ce jeu de tir à scrolling vertical, plus un petit horizontal histoire d'agrandir l'écran permet au joueur non seulement de digirer un véritable hélicoptère de combat, mais aussi de se transformer en un commando de choc, un peu à la manière de Final Zone II en CD Rom sur PC Engine.

■ NUVISION

Dans **Bimini Run**, vous devrez piloter

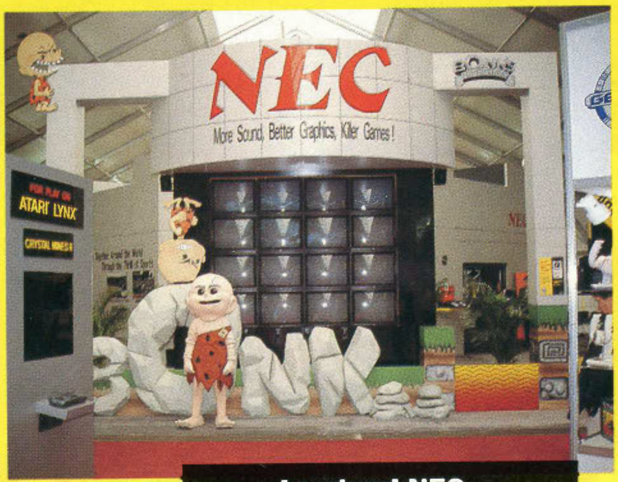
Abrams Tank Battle pour la Megadrive.





RIDING HERO
Magician Lord
COMBAT
TOP PLAYER'S GOLF
NEO GEO
BASEBALL STARS
NAM-1975
CYBER-LIP
THE SUPER SPY
N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite
"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."
TILT
"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."
JOYSTICK
SNK
NEO·GEO
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571
SNK

SPÉCIAL C.E.S. LAS VEGAS



Le stand NEC.

un Offshore et effectuer à l'aide de son armement plusieurs types de missions, comme la destruction à l'aide de tir au canon d'une île du Pacifique. D'une réalisation somme toute assez pauvre, Bimini Run est prévu pour début février. **Swamp Thing** est le second jeu de Nuvision. Cette fois-ci, terminé le mal de mer et enfonçons-nous dans les marécages obscurs de la Louisiane profonde. Transformé en une créature assez immonde et qui terrorise tous les touristes s'approchant, vous devez sauver les marécages des attaques d'un professeur sans scrupules. Là encore, Nuvision nous déçoit par la qualité de cette réalisation. Bien plus original dans sa conception que les deux titres précédents, **Bean Ball Benny** est un jeu assez rigolo qui entraînera le joueur dans des aventures assez stupéfiantes, vous pourrez notamment parcourir les rues d'une ville aux graphismes très enfantins à l'aide d'un skate-board. Agrémenté d'une action assez rapide et d'un bon scrolling horizontal, Bean Ball Benny est très certainement le meilleur de toutes les réalisations de la marque.

RAZORSOFT

Déjà piètrement connu pour la nullité de la conversion de Technocop encore une fois testé dans ce numéro, Razorsoft continue dans les conversions d'Amiga, mais cette fois-ci avec beaucoup plus de brio. Prochain titre prévu avant l'été: **Stormlord**. Ce jeu de plateforme au scrolling horizontal présente d'excellents graphismes, au moins aussi bons que ceux de la version originale. Ce jeu nécessite de la part du joueur bien plus de précision dans les mouvements que de rapidité d'exécution. Doté d'une très bonne bande sonore, ce jeu est prévu pour fin mars 91.

TRECO

Sur le petit stand de Treco, deux nouveaux titres étaient en présentation. **Task Force Harrier**, un jeu de tir scrolling vertical, tout ce qu'il y a de plus commum, et **Dando**, un jeu de plateforme dans lequel on dirige un petit bonhomme tout dodu, qui aura maille à partir avec toute une série de petits monstres tout à fait rigolos. Dando est assurément le meilleur des deux titres présents sur ce stand.

ELECTRONIC ARTS

Premier éditeur américain à avoir reçu l'accord de Sega pour développer sur Megadrive, le numéro un du jeu aux USA, Electronic Arts présentait sur un stand en dehors de celui de Sega et de ses autres licenciés, pas de moins de huit titres. **Lakers VS Celtics** est une simulation de Basketball étonnante de réalisme. Supérieure à Pat Riley Basketball, l'autre simulation de ce sport également disponible sur Megadrive, celle-ci vous fera revivre les plus grands moments des meilleurs joueurs professionels de notre époque. Une très belle réalisation pour ce jeu dans lequel on découvre à chaque instant de nouveaux coups. **PGA Team Golf** est la seconde simulation de sport du "team" de programmation d'Electronic Arts. Présentant quelques originalités comme un zoom en trois dimensions en guise d'approche du terrain et des ralentis sur vos meilleurs coups, PGA Team Golf possède également tous les ingrédients des meilleures simulations de ce sport. **Block Out** est un jeu bien connu des possesseurs d'Amiga. Cette sorte de Tetris en trois dimensions sera disponible vers le mois d'avril. Toujours converti de l'Amiga, **James Pond** est un jeu de plateforme assez rigolo. Bourré de passages secrets, d'astuces, et de rencontres inopinées, James Pond comporte douze niveaux. Sortie prévue avant le début de l'été.

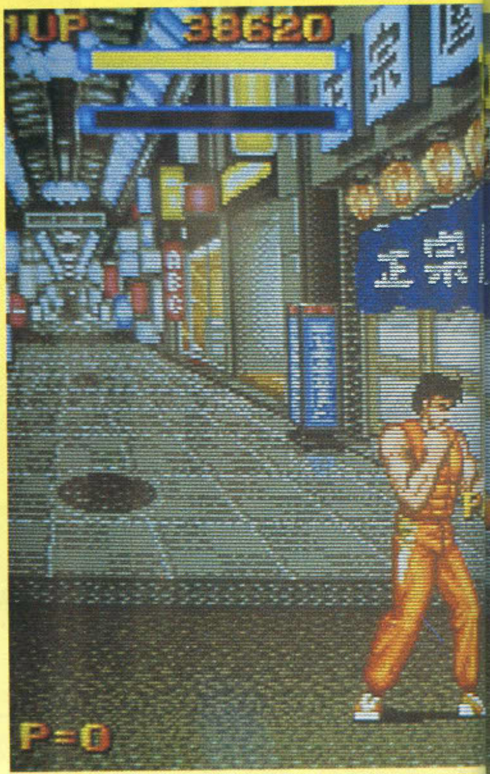
Egalement sous le label Electronic Arts, deux simulations de combat devraient également voir le jour très prochainement. **Abrams Tank Battle**, une simulation de char d'assaut, et **688 Attack Sub** un jeu dans lequel vous serez à la tête d'un sous-marin dans une zone sous haute surveillance. **Dark Castle**, un jeu de plateforme qui a fait les beaux jours du Macintosh lors de sa sortie sur cette machine (même si le jeu n'est pas son utilisation première) devrait si tout se passe comme prévu être commercialisé aux alentours de la mi-mars. Alors que jusqu'à présent Electronic Arts ne faisait que transcrire ses jeux d'une machine à l'autre, **Road Rash** est un produit totalement différent puisqu'inédit. Ce jeu à mi-chemin entre la course de moto et le Beat'Em Up, les concurrents pouvant se taper dessus


Swamp Thing.

lorsqu'ils sont situés sur une même ligne, devra voir le jour courant mars. Enfin et pour terminer cette petite liste, deux RPG (Role Playing Game) **King's Bounty** - prévu pour mai - et **Might And Magic** sortiront également sur Megadrive.

NEC

Presque aussi imposant que le stand Sega, NEC avait également mis le paquet pour promotionner les ventes de ses consoles aux States. Mise à part la Turbo Grafx (la PC Engine locale), NEC



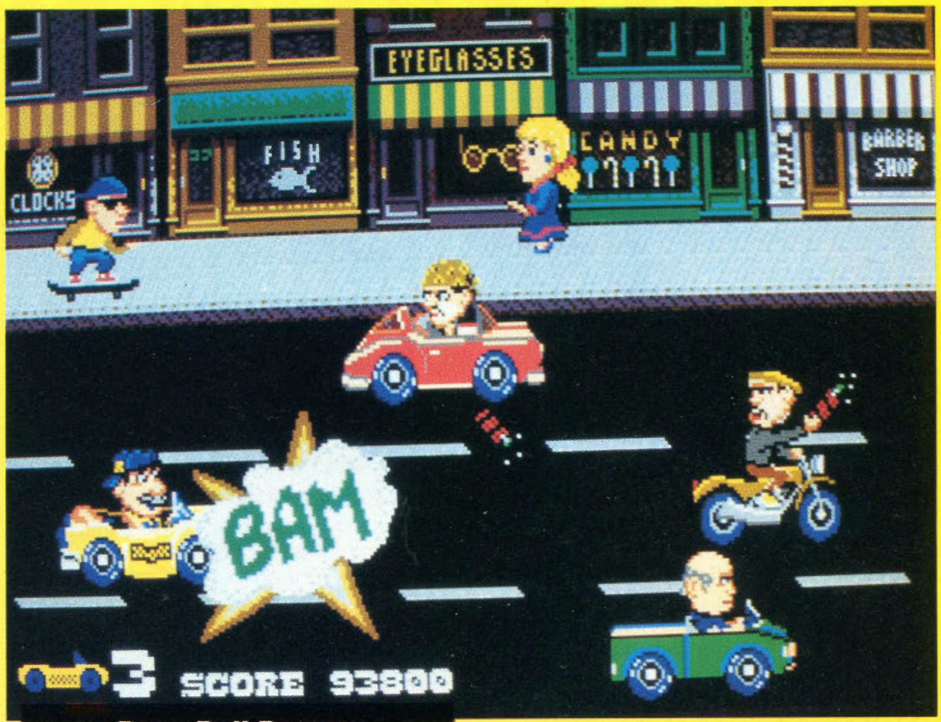


présentait également sa console portable répondant là-bas au doux nom de Turbo Express. Cette console connait un vif succès. Déjà commercialisée outre-Atlantique au prix de 300 dollars (environ 1700 francs), la Turbo Express peut voir l'avenir avec tranquillité, les capacités de cette portable étant de loin supérieures à celles de toutes ses autres concurrentes.

Tout de même bien moins fourni en nouveautés que le stand Sega ou Nintendo, le géant japonais de l'électronique présentait tout de même quelques titres jusqu'ici encore

Alpha Mission II.





Bean Ball Benny.

totalement inconnus.

Battle Royale est un jeu de catch sur CD Rom pouvant se jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément. La sortie de ce soft est prévue aux USA pour février.

Bonk's Adventure II n'est autre que la suite de PC Kid (Bonk étant le nom de PC Kid aux states). Toujours aussi sympathique que la première partie de ce jeu, Bonk's II se fera cependant attendre un petit peu, puisque sa sortie n'est prévue que pour juin 1990. **Talespin**, un jeu tiré d'une bande dessinée de Walt Disney, est également prévu avant le début de l'été. **Sherlock Holmes** sur CD nous transporte dans la peau du célèbre détective. Enfin un soft qui exploite les capacités du support sur lequel il est programmé. Présentant pas moins de trois énigmes à résoudre, Sherlock Holmes satisfera tous les plus perspicaces des détectives d'entre vous. Ce soft riche à souhait vous plongera dans les méandres intellectuelles d'un des plus grands enquêteurs de notre époque. Deux sociétés licenciées par NEC pour développer sur sa console étaient également présents au CES. Cinemaware présentait toute la série des TV Sports, chère à tous les possesseurs d'Amiga.

Ainsi **TV Sport Basketball, Baseball** et **Hockey** seront commercialisés respectivement en mai, juin, et août 90. Quant à **TV Sport Football**, la simulation de football américain, elle est d'ores et déjà disponible dans le pays du Big Mac. Second licencié à être présent sur le Stand NEC, IGS à qui l'on doit déjà le superbe Violent Soldier et le non moins estimable Beach Volley (tous deux rebaptisés pour l'occasion Sinistron, et Sonic Spike) montrait à qui le voulait **Tricky Trick**, un petit jeu de réflexion sans grande prétention mais qui avait l'avantage d'être très prenant lorsqu'on y jouait un petit peu. Evidemment, lorsqu'on compare le nombre de titres prévus sur les consoles Nintendo et Sega, on peut se poser des questions quant à l'impact de NEC aux USA, qui a priori mise à part la Turbo Express ne risque pas de prendre là-bas une place aussi importante que les Japonais l'espéraient. Dommage, car la PC Engine est une excellente machine. Mais les lois du marché sont ce qu'elles sont et rien n'y changera rien. NEC avec environ 2% des ventes n'arrive pas à décoller et je doute que ce CES l'aide quelque peu.

SNK

Encore plus restreint que les stands précédents, le stand SNK était pourtant tout à fait impressionnant. Un écran géant présentait les derniers titres sur cette console. Commercialisée aux Etats-Unis à un prix défiant toute concurrence, un tout petit peu moins cher même qu'au Japon, SNK ne cache pas ses ambitions et attaque le marché américain de la meilleure façon possible. Pour vous donner une petite idée des prix, la console avec Nam-1975 ou Baseball Star Professional sera vendue pour la modique somme de 499 dollars (environ 2700 francs), et un jeu tournera autour de 199 dollars (1100 francs environ) quelle que soit sa taille mémoire. Avec des prix aussi tonitruants et en connaissant les capacités techniques de la machine, on n'a plus aucun doute sur les objectifs de l'année 1991 de SNK. Si le stand n'était pas très grand, le contenu de celui-ci était également assez décevant, les nouveautés présentées n'étant pas extraordinairement spectaculaires. Cinq titres étaient ainsi mis à la disposition du public, malheureusement tous étaient installés sur des petits écrans ce qui ne les mettaient pas vraiment en valeur. **Alpha Mission II**, un Beat'Em Up de 47 mégas, est annoncé pour le troisième quart de l'année en court. Copie conforme de Final Fight, ce jeu de baston est bien évidemment parfaitement réalisé. **Ghosts Pilots** est le premier jeu de tir à scrolling vertical sur Neo-Geo.

SPÉCIAL C.E.S. LAS VEGAS



Le nouveau look de la Lynx.

Programmé sur 55 mégas (rien que ça), ce jeu pourtant n'apporte pas grand chose de plus par rapport aux meilleures réalisations de ce style sur Megadrive. Encore prévu pour le troisième trimestre 91, **Burning Fight** est de nouveau un jeu de tir à scrolling vertical. La version qui nous a été présentée n'étant pas tout à fait terminée, nous ne porterons pas de jugement trop hatif sur la qualité intrinsèque de ce jeu.

Blue's Journey dont nous vous touchions déjà deux mots dans les infos de Consoles News sous le nom de Raguy (nom de commercialisation au Japon) devrait sortir aux USA une fois de plus pour le troisième trimestre de 1991.

Enfin, et pour clore la liste des titres annoncés sur Neo Geo, SNK annonce la sortie toujours durant la même période de **King Of The Monster**, un jeu de baston où deux monstres préhistoriques gigantesques s'affrontent dans une lutte à mort dans un Japon dévasté par un cataclysme nucléaire.

Comme pour la Megadrive, les jeux sur Neo Geo sont une fois de plus d'une qualité assez décevante, mais rappelons-le tout de même, ce n'étaient bien évidemment pas les versions définitives.

■ ATARI

Alors que le bruit courait qu'Atari, le seul américain présent sur le marché des consoles, allait profiter du CES pour annoncer la sortie de la Panther, leur dernière production aux catactéristiques techniques étonnantes. Mais Atari démentait tout en ne rien présentant du tout officiellement. Enfin, rien, c'est un petit peu exagéré, car le stand Atari n'était pas vide et même loin de là. En effet, l'américain précurseur en matière de consoles, mais qui avec la Lynx a eu plutôt quelques petits problèmes, a profité de l'occasion qui lui a été donnée pour annoncer la sortie prochaine d'une nouvelle Lynx. Entièrement compatible avec celle que nous connaissons, la Lynx nouvelle formule ne se distingue de la version précédente que par son esthétisme et son ergonomie totalement modifiés. Entièrement recarossée, la Lynx vise également un public plus vaste grâce à un prix on ne peut plus compétitif: 99,95 dollars (soit environ 550 francs), avouez que pour ce prix on ne va pas dédaigner la Lynx. Alors que pour l'instant seules quelques compagnies proches d'Atari avaient eu la possibilité de développer sur cette console, l'Américain change également de stratégie puisque s'ouvrent de nouveaux horizons en licenciant de nouvelles sociétés dont les noms restent pour l'instant encore secrets. Pourtant, pour l'année 1991 beaucoup de titres sont en cours de développement. Parmi ceux-ci, citons entre autres: **Shangaï, Rygar** (qui vient d'arriver en France), **Rampage** (lui aussi), **Ultimate Chess Challenge** (déjà terminé), **Cyberball, APB** (conversion d'un jeu d'arcade en haute résolution de la marque), **Vindicator** (un Shoot'Em Up), **NFL Football** (une simulation de football américain), **Block Out** (une espèce de Tetris en trois dimensions également converti sur Megadrive par Electronic Arts), **Xybots** (encore une conversion d'arcade pouvant se jouer à deux simultanément), **Geoduel, Stun Runner** (un jeu d'arcade utilisant parfaitement les extraordinaires capacités de la Lynx en matière de zoom et de rotation de sprites) et **The Viking Child** (un jeu de plateforme encore trop rare sur cette machine). Avec tout ces titres souvent assez impressionnants comme Stun Runner, par exemple, et à ce prix défiant toute concurrence, Atari risque de très bien se positionner sur le marché des consoles portables, marché qu'il avait raté l'année dernière bien qu'il ait été à ce moment pratiquement tout seul.

■ CONCLUSION

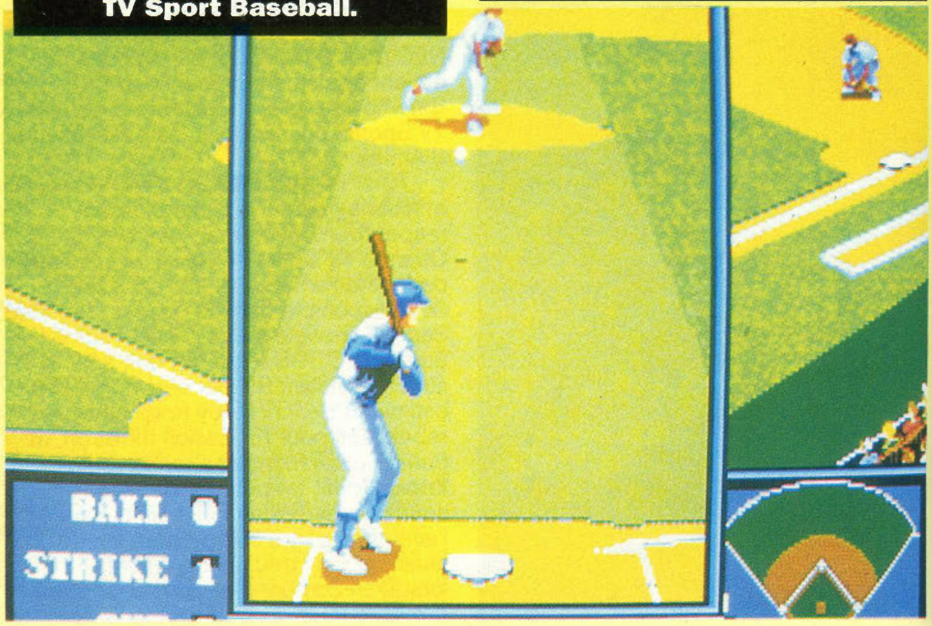
Alors, ce CES, que nous apporte-t-il? En fait, grâce à cette exposition on a appris plusieurs choses. D'une part que le marché du jeu aux USA était surtout un marché console, mais ça, bon, on le savait déjà. Que les ordinateurs ludiques tels que le ST et l'Amiga sont mis carrément hors course par le PC qui domine pratiquement tout le marché professionnel et ludique. Le CES nous a également permis, d'autre part, de mieux nous rendre compte de ce qu'allaient être LA ou LES consoles de Noël 1991, en Europe. Si Nintendo ne décide pas de lancer le plus rapidement possible sa Super Famicom, la Megadrive risque fort de faire carton plein, vu le nombre d'éditeurs qui développent actuellement sur cette machine, à condition toutefois que Sega réduise ses marges sur l'Europe, ce qui ne devrait pas être totalement utopique. Avec son nouveau look, résolument plus ergonomique et surtout avec son nouveau prix, qui pour l'Europe n'est toujours pas tout à fait fixé, la Lynx devrait venir également chatouiller l'emprise qu'à pris la Gameboy sur le marché des portables, tout cela sans oublier la Gamegear qui ne devrait selon toutes vraisemblance plus trop tarder en Europe. Alors, messieurs les fabricants, les dés sont jetés. Alors à vous de faire tourner la roulette et de la faire s'arrêter sur le numéro que vous avez joué. Ah ouais, vive le casino, et vive Las Vegas, c'est vraiment une ville pour joueurs, les vrais.

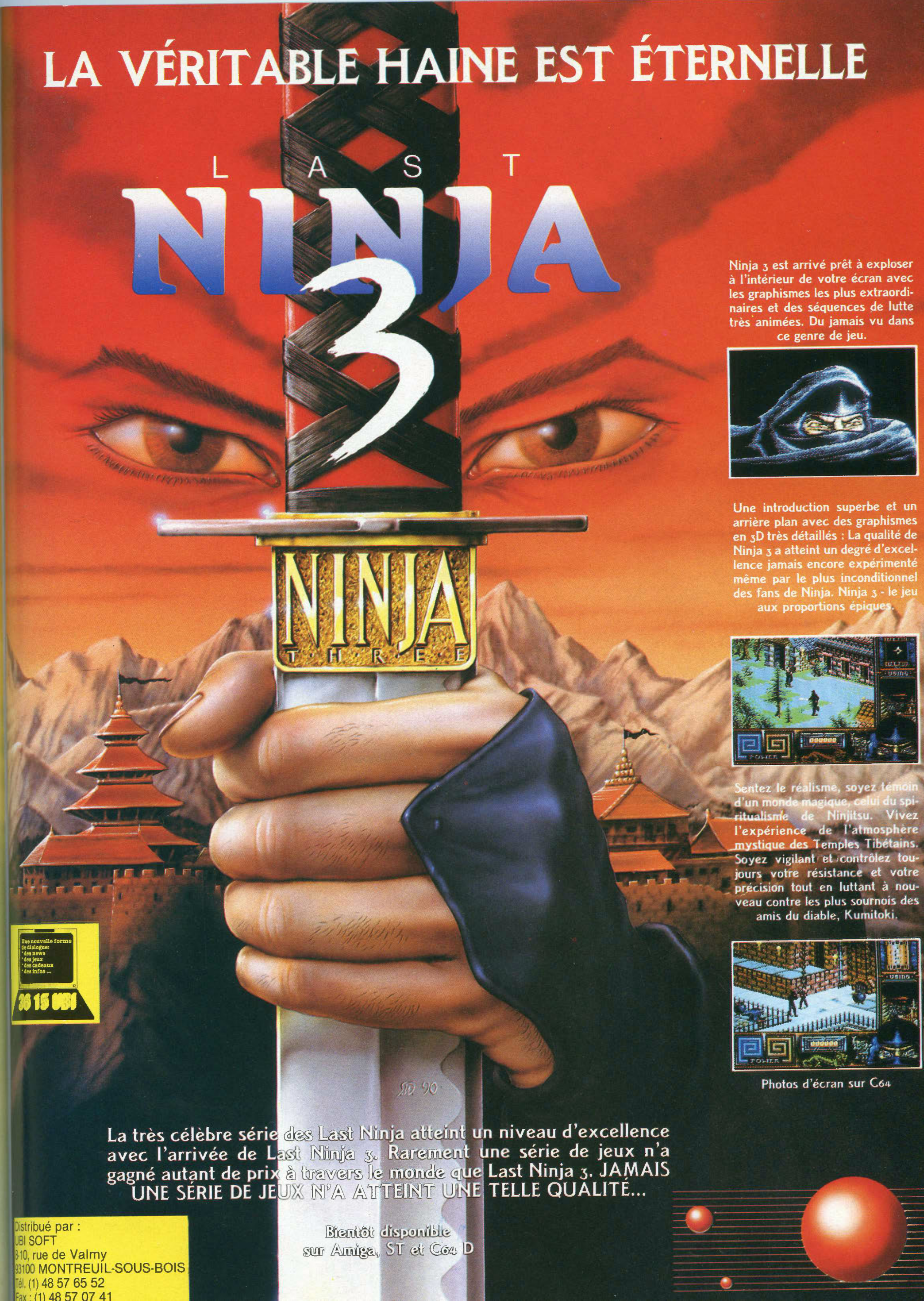
Attention Attention, Avis à la population Megadrivienne...

Lorsque dans les tests sur Megadrive, vous voyez noté: "Distribution Virgin", cela signifie que le jeu fonctionne sur la Megadrive française, et japonaise bien évidemment, et que la doc fournie est entièrement en française. Quand c'est pas noté, c'est que le jeu ne fonctionne PAS sur les consoles distribuées par Virgin. Voilà, ce point de notre notation étant maintenant éclairci, nous espérons que vous ne vous perdrez plus dans la complexité des cartouches pour cette console.

Avis à la population terminé.

TV Sport Baseball.




LA VÉRITABLE HAINE EST ÉTERNELLE
LAST NINJA 3
Ninja 3 est arrivé prêt à exploser à l'intérieur de votre écran avec les graphismes les plus extraordinaires et des séquences de lutte très animées. Du jamais vu dans ce genre de jeu.
Une introduction superbe et un arrière plan avec des graphismes en 3D très détaillés : La qualité de Ninja 3 a atteint un degré d'excellence jamais encore expérimenté même par le plus inconditionnel des fans de Ninja. Ninja 3 - le jeu aux proportions épiques.
NINJA THREE
Sentez le réalisme, soyez témoin d'un monde magique, celui du spiritualisme de Ninjitsu. Vivez l'expérience de l'atmosphère mystique des Temples Tibétains. Soyez vigilant et contrôlez toujours votre résistance et votre précision tout en luttant à nouveau contre les plus sournois des amis du diable, Kumitoki.
Photos d'écran sur C64
Une nouvelle forme de dialogue:
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI
La très célèbre série des Last Ninja atteint un niveau d'excellence avec l'arrivée de Last Ninja 3. Rarement une série de jeux n'a gagné autant de prix à travers le monde que Last Ninja 3. JAMAIS UNE SÉRIE DE JEUX N'A ATTEINT UNE TELLE QUALITÉ...
Bientôt disponible sur Amiga, ST et C64 D
Distribué par :
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. (1) 48 57 65 52
Fax : (1) 48 57 07 41

ELEMENTAL MASTER

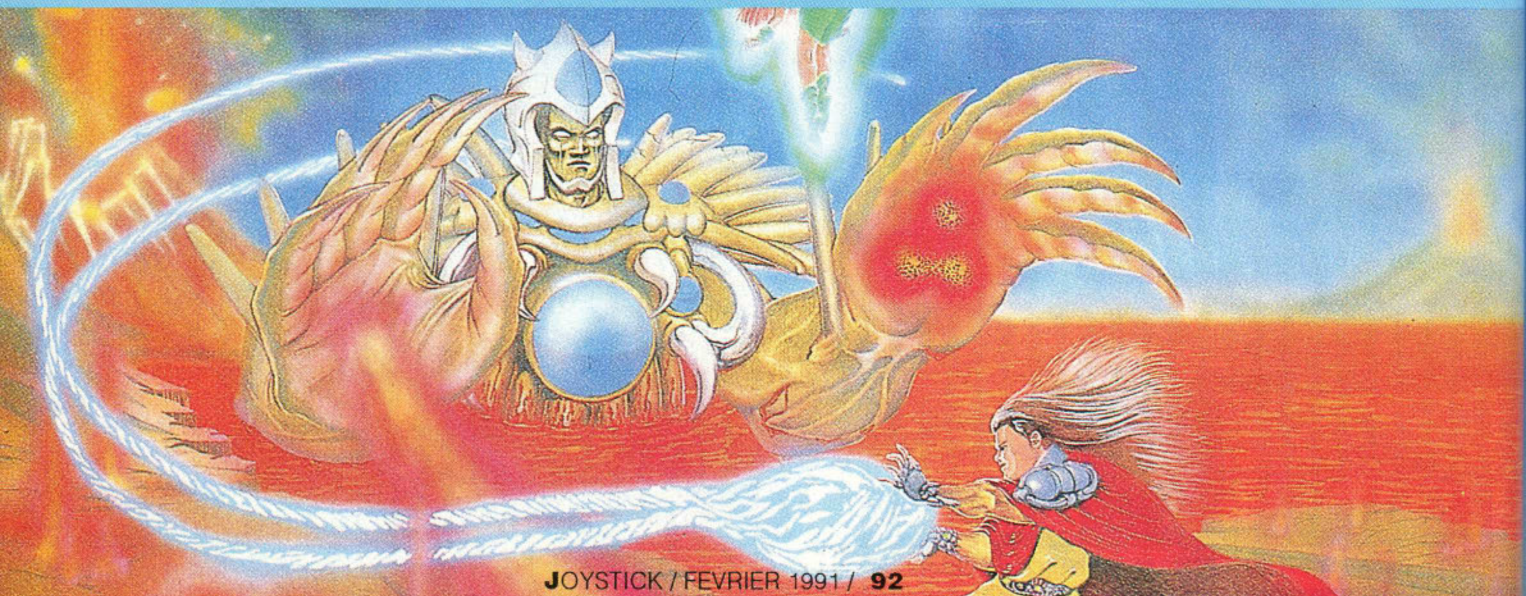


Au seul nom de Techno soft, je sens déjà frémir les plus mordus d'entre vous. C'est vrai qu'en matière de Shoot'Em Ups cette boîte japonaise avait réalisé un des plus beaux et un des plus passionnants des jeux de tir, toutes machines confondues avec Thunder Force III. Une fois de plus avec Elemental Master, attendez-vous à être surpris par les événements, car il est inutile de se leurrer, Elemental Master est presque aussi fantastique. Après un cataclysme nucléaire, la terre, le ciel et le feu ne faisaient plus qu'un. Ayant depuis des années appris à maîtriser ces éléments, vous devez partir dans une lutte sans merci contre les forces obscures du mal, qui comme d'habitude tentent de conquérir l'univers. Même si celui-ci n'est plus ce qu'il était, même si les planètes, les étoiles ne sont plus à la place où nous les connaissons actuellement (du fait du cataclysme nucléaire précédemment cité), quand un crétin des forces obscures du mal veut conquérir l'univers, c'est toujours très difficile pour les types comme vous. Et pourtant, en temps que magicien, que druide, et que chef vous vous devez de partir, mais attention, si les éléments sont bien souvent avec vous et sont fort utiles dans votre lutte, ils peuvent également tout aussi bien se retourner et devenir ainsi de véritables petites pestes turbulentes, qui ne vous apporteront que des ennuis. tout comme Thunder Force III, à l'écran vous avez le choix entre quatre niveaux différents que l'on peut finir indépendamment les uns des autres. Bien évidemment, chacun de ces niveaux tous animés par un scrolling vertical du plus bel effet, renferment des pièges et des dangers encore insoupçonnés. N'ayant malheureusement pas eu l'occasion de les terminer tous les quatre, je ne peux malheureusement pas vous dire combien Elemental Master en comporte exactement, la seule hypothèse dont je sois intimement persuadé et avec l'expérience de Thunder Force III, c'est que le jeu ne se termine pas là. Et une fois achevés, je suis prêt à parier qu'on devrait encore avoir droit à de grandes sueurs froides, qui coulent et dégoulinent dans le dos. Comme dans tout Shoot'Em Up qui se respecte, aux cours de vos péripéties vous aurez également la possibilité d'engranger options et armes supplémentaires vous permettant de gagner des points de vies, d'accélérer la vitesse de déplacement du magicien, mais aussi de le transformer en une véritable bombe vivante, lasers, épées de feu, boucliers magnétiques, champs de force, boules de feu se déplaçant circulairement autour de vous seront là pour vous protéger durant quelques secondes de toute attaque ennemie. Aussi beau, mais également aussi difficile à terminer que Thunder Force III, Elemental Master est tout aussi passionnant. Les graphismes, les animations et les bruitages de chacun des niveaux étant une fois de plus à la hauteur de ce que l'on espérait sur cette machine. Très rapide mais une fois de plus très difficile (le nombre d'attaques ennemies vous arrivant simultanément dessus étant tout à fait hors du commun), Elemental Master est un excellent Shoot'Em Up, certainement le meilleur dans le sens vertical sur la Megadrive. Merci Techno Soft.

J'm DESTROY

EDITEUR : TECHNO SOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 18
MANIABILITE: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE
90%



Kick Ball

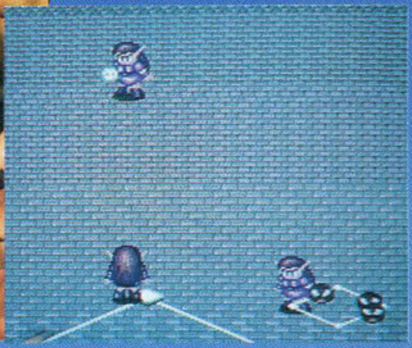


PC ENGINE 63%

Le vous êtes-vous jamais demandé ce qu'aurait donné une étrange mixture composée dans des proportions équivalentes de Baseball (oui, je sais, encore!) et de balle au prisonnier? Votre réflexion est désormais terminée, le résultat s'appelle Kick Ball. Les matches en eux-mêmes se déroulent à peu près de la même façon qu'une simple partie de baseball. Seulement voilà, les joueurs et surtout les courses et la manière dont on peut éliminer l'adversaire suivent des règles complètement différentes à celles de ce sport. Les équipes par exemple sont toutes composées par des joueurs/animaux que l'on pourra choisir grâce à un menu présent dès le début des débats. En tout plus de huit équipes vous seront proposées. Parmi celles-ci vous pourrez choisir entre des otaries, des pingouins, et autres petites bestioles du genre, bref toute une armada de concurrents dingues, dingues, dingues... Tout comme dans le vrai baseball, on retrouve ici le lanceur et le batteur. Cependant ce dernier ne pourra utiliser que ses pieds ou sa tête pour renvoyer la balle et la mettre hors de portée de ses adversaires, permettant ainsi au coureur qu'il est devenu de courir vers les différentes bases. Pour désarçonner le joueur en marche (si l'on peut dire), il suffit de lui balourder la balle en plein dessus, tout comme dans la balle au prisonnier. D'une réalisation somme toute honnête bien que la vitesse de course des joueurs semble un petit peu lente pour être parfaitement maniable, Kick Ball reste cependant un «petit jeu». Même si l'idée première pouvant sembler aguichante, à la longue on se rend vite que ce jeu de NCS ne tient pas la route. Un jeu malheureusement guère passionnant.

J'm DESTROY

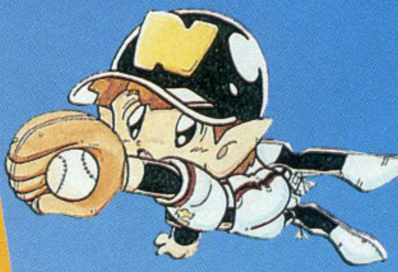




EDITEUR: NCS
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 12
SON: 14
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

NAXAT STADIUM





Non, ne comptez pas sur moi pour vous faire un récapitulatif complet sur les règles du baseball, car vraiment cette simulation ne mérite vraiment pas tant d'honneur. J'espère qu'aucun des programmeurs de ce jeu ne lira ces quelques lignes (comme ce sont des Japonais, je ne prends pas trop de risques!), car Naxat Stadium n'est pas beau du tout, c'est même plutôt carrément moche, voilà, vous êtes prévenu. Alors que la PC Engine est déjà riche en simulations de Baseball, le sport numéro un au Japon, avec le superbe Power League Baseball III, et le non moins estimable Baseball en CD Rom. Bref, on ne comprend vraiment pas ce qu'espère réellement Naxat avec ce nouveau jeu. Et pourtant on retrouve ici tous les ingrédients techniques propres à ce sport, qui aurait pu permettre à Naxat Stadium de devenir un des meilleurs de sa catégorie. Mais non, pas du tout, et lorsqu'on sait comment cette simulation à été bâclée au niveau du réalisme et de l'esthétisme, on est totalement pris au dépourvu. Les graphismes sont d'une rare monotonie, le terrain par exemple, est complètement vert, mais pas d'un vert dégradé, c'est un vert uniforme qui nuit et tranche incroyablement avec le blanc criard des vêtements des joueurs. Si on retrouve dans ce baseball, les traditionnelles listes de joueurs (en Japonais, comme un malheur n'arrive jamais seul) chacun avec leurs caractéristiques propres, on ne peut tout de même pas se sentir attiré par cette pseudo-simulation, qui n'a vraiment rien pour attirer l'œil du joueur, ou pour le faire rester pendant des heures devant l'écran de son moniteur. Bref, Naxat Stadium, laissez tomber, c'est franchement pas bon.

J'm DESTROY

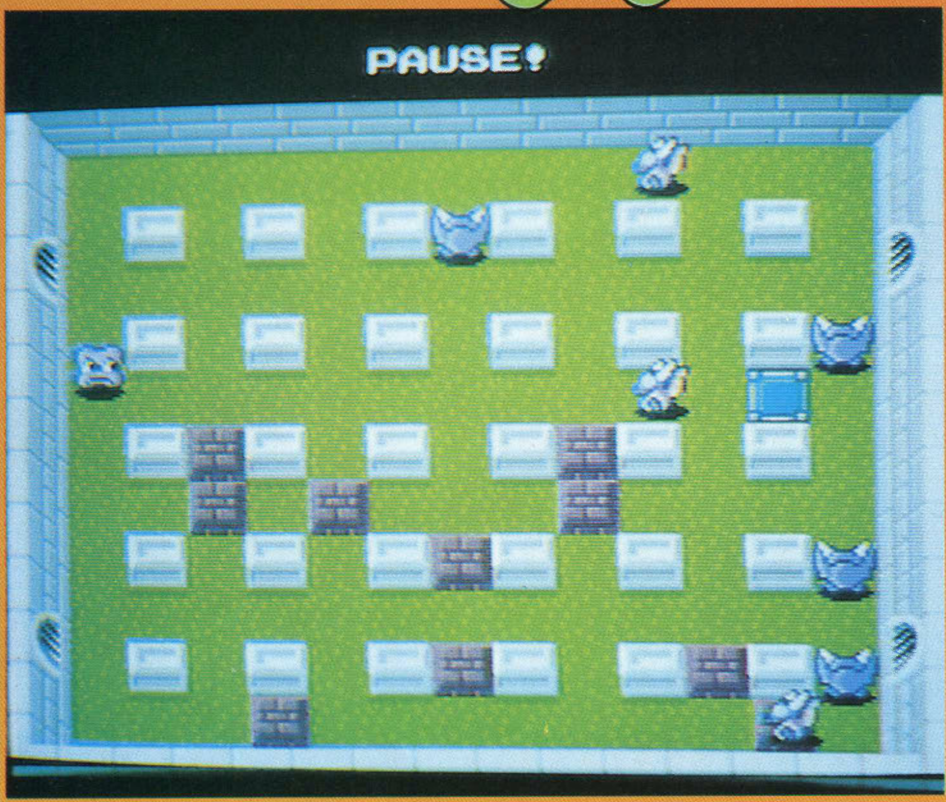


PC ENGINE 55%

EDITEUR: NAXAT
GRAPHISME: 08
ANIMATION: 07
SON: 10
REALISME: 10
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

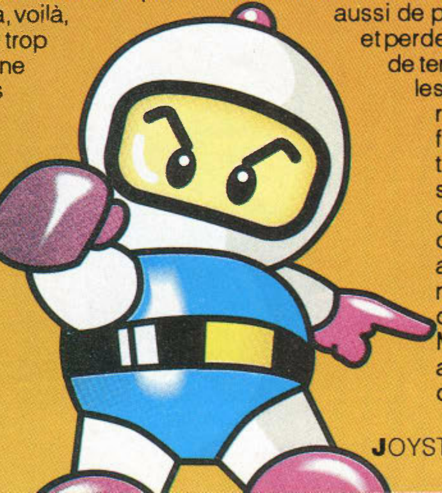


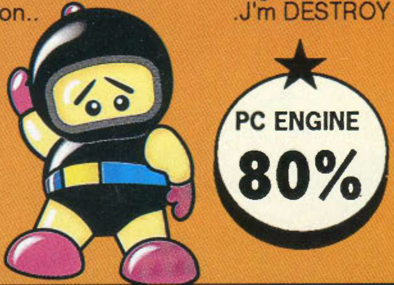
Bomber Man, c'est la dernière nouveauté qu'ont trouvée les Japonais et les programmeurs d'Hudson Soft pour essayer d'extraire la PC Engine des chemins battus des sempiternels Shoot'Em Ups qui sévissent sur cette console. Et figurez-vous, mes bien chers frères, que cela risque bien de réussir car, autant vous mettre tout de suite au parfum, Bomber Man est un jeu qui ma foi est fort sympathique. Vêtu d'une combinaison de cosmonaute tout juste préparée comme si elle devait servir à un trip inter-planétaire, Bomber Man n'est en fait qu'un simple petit poseur de bombe. Quoi, un poseur de bombes? Mais c'est pas bien, ça! Laissez tomber, ce coup-ci c'est pour la bonne cause, car notre (faux) petit cosmonaute



s'est lancé à la poursuite d'un bien vilain méchant homme, qui s'est emparé du roi de votre pays. Comme votre foi et votre dévouement pour votre bon roi n'ont pas de limite vous décidez de partir à sa recherche. Effectivement et heureusement pour vous, les choses ne vont pas être évidentes, car pour ce faire, et pour venir à bout de la mission qu'il s'est juré de remplir, il faudra qu'il surmonte des épreuves que même les plus audacieux d'entre vous n'auraient pas été foutus d'imaginer. Voilà, voilà, ne vous impatientez pas trop vite, j'arrive. A l'écran une pièce formée de couloirs horizontaux et verticaux, chacun de ces couloirs est délimité par plusieurs petits murs, ceux-là même que vous devrez détruire à l'aide de votre stock de petites bombes à retardement pour découvrir de nouvelles armes. Parmi celles-ci, vous pourrez trouver des bombes télécommandées à distance, très utiles lorsque vous désirez ajuster un adversaire en toute tranquillité, des bombes plus puissantes permettant grâce à un rayon d'action plus important une destruction plus globale, des bottes magiques augmenteront votre vitesse de déplacement, bref tout un tas d'options qui permettent à Bomber Man d'être le héros de ces dames. Si ces options sont de plus en plus efficaces, les ennemis lancés à votre poursuite sont eux aussi de plus en plus balaises, et perdent de moins en moins de temps à se perdre dans les méandres des labyrinthes et foncent au fur et à mesure des tableaux directement sur vous. On apprécie maintenant beaucoup mieux toutes les armes que l'on a emmagasiné au cours des premiers niveaux. Mais attention! Si ces armes sont très efficaces pour détruire les ennemis, elles peuvent également être la cause de votre fin, les bombes pouvant très bien se retourner contre vous et devenir ainsi votre billet «aller simple» pour l'enfer. Tout le jeu se déroule à un rythme effréné, entraîné par une petite musique guillerette comme seuls les Japonais savent les faire. Graphi-quement Bomber Man n'a absolument rien de bien extraordinaire, et ne tire absolument aucun profit des capacités techniques de la PC Engine en ce domaine. Mais il est vrai que pour ce style de jeu, les graphismes passent de toutes façons au second plan car, après tout c'est l'intérêt qui prime. Cet intérêt est d'autant plus fort que le jeu peut parfaitement se jouer à un, deux, trois, quatre ou même cinq joueurs et pour la première fois une option deux joueurs a été prévue rien que pour la PC Engine GT, la portable de chez NEC. En définitive, Bomber Man est jeu très plaisant qui tranche nettement avec les productions actuelles sur PC Engine. Merci Hudson..

J'm DESTROY







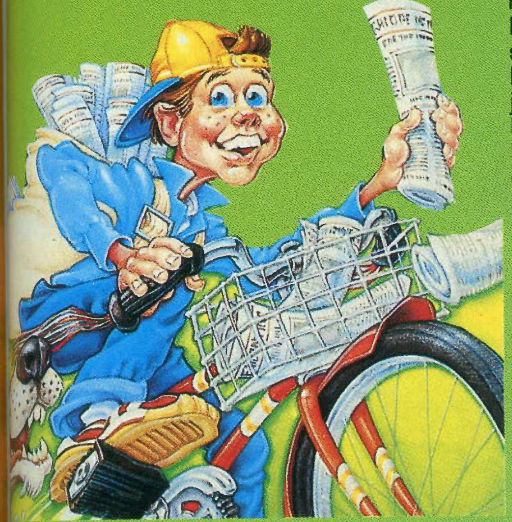
EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 18
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

PAPERBOY

LYNX
65%

EDITEUR: TENGEN
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 12
MANIABILITÉ: 12
SON: 12
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

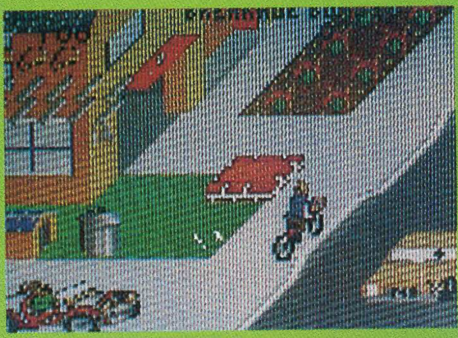
Les vacances viennent de commencer et pour un gamin sans piston comme vous pouvez l'être, trouver un boulot à la semaine ce n'est pas toujours très facile. Après avoir passé des petites annonces un peu partout et surtout après avoir eu plusieurs entretiens, le Daily Sun, le journal de votre région vous a pris à l'essai pour une période d'une journée renouvelable. Votre boulot: c'est la distribution quotidienne de la publication. Une liste de clients à livrer dans une main, le guidon du vélo dans l'autre, un tas de journaux dans les deux sacoches du porte-bagage et c'est parti pour une livraison que vous espérez express.

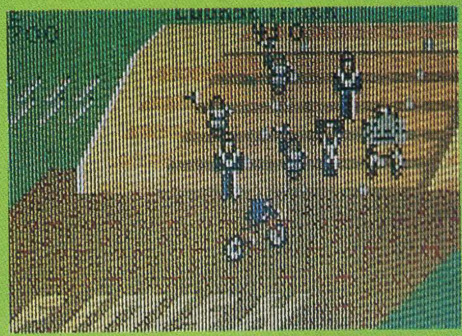


Au départ les choses ne se déroulent pas trop mal, les obstacles se dressant sur la route n'étant encore que très peu nombreux. Bien sûr, très vite, les choses se corsent et seule votre dextérité à éviter les voitures, les tondeuses à gazon et les cinglés du jogging vous permettra de ne pas décevoir la clientèle qui compte sur vous pour assurer leur lecture quotidienne en pantoufles, au coin du feu. Toutes les scènes de Paperboy sont animées par un scrolling oblique qui a une malheureuse tendance à saccader à chaque changement de vitesse du livreur de journaux.

De plus, la maniabilité du vélo n'est elle aussi pas vraiment exemplaire, il est par exemple très difficile de changer de direction au dernier moment, lorsqu'un obstacle inattendu vous fonce dessus. Doté d'une bande sonore médiocre, Paperboy n'est certainement pas le jeu que l'on attendait sur une machine telle que la Lynx, dont les capacités techniques auraient pu pertre une bien meilleure réalisation.

J'm DESTROY





RoadBlasters

Alors qu'une guerre thermo-nucléaire globale venait d'éclater, que des millions d'innocents périssaient dans d'horribles souffrances, il ne restait plus sur Terre que deux clans bien distincts. Ceux qui déclenchèrent les hostilités, les escadrons de la mort (les méchants) et les autres dont vous faites partie (les bons). Cliché parmi les clichés, certes, mais toujours aussi bien rôdé par des années de Westerns.

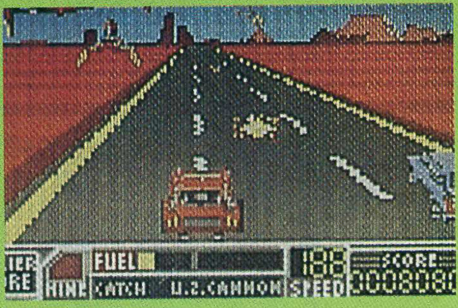
Pour retrouver votre liberté perdue et pour lutter contre ces escadrons daubiques, un scientifique lui aussi rescapé a mis au point un tout nouveau modèle de voiture équipée de quelques armes, les seules capables de détruire les voitures d'une haute technicité de ces adversaires cauchemardesques. C'est bien évidemment avec la rage au cœur, l'hypophyse nouée par des pensées maladives que vous vous décidez à partir dans une lutte acharnée contre une armée de voitures ne voulant que votre mort.

Si Roadblasters est la première "course" de voitures sur la console portable d'Atari, c'est également la première adaptation d'un jeu de café.

Et pour tout vous dire, cette conversion est quasiment parfaite. A l'écran la voiture est vue de derrière, la route défilant à vive allure devant vous. Pour détruire les adversaires, il n'existe pas quarante mille possibilités, il faut tirer, tirer et tirer encore sur tout ce qui bouge, ramasser de temps en temps les bonus vous redonnant de l'essence pour continuer la course, éviter de se vautrer lamentablement dans les virages en épingle à cheveux, bref il faut être agile et efficace. Agrémenté, par des graphismes simples mais parfaitement réalisés, par une animation hyper-fluide et rapide, Roadblasters est une excellente conversion. Un seul défaut cependant, mais il est de taille, l'action n'est pas très variée et au bout de deux ou trois heures de jeu, on en est rapidement lassé.

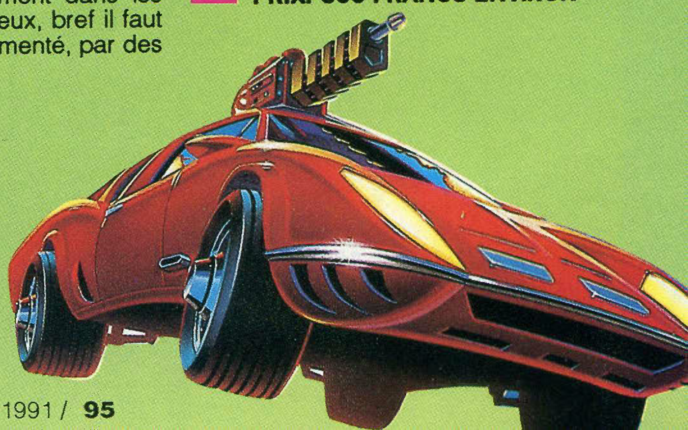
J'm DESTROY





LYNX
70%

EDITEUR: TENGEN
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 16
SON: 16
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON



BURNING ANGELS

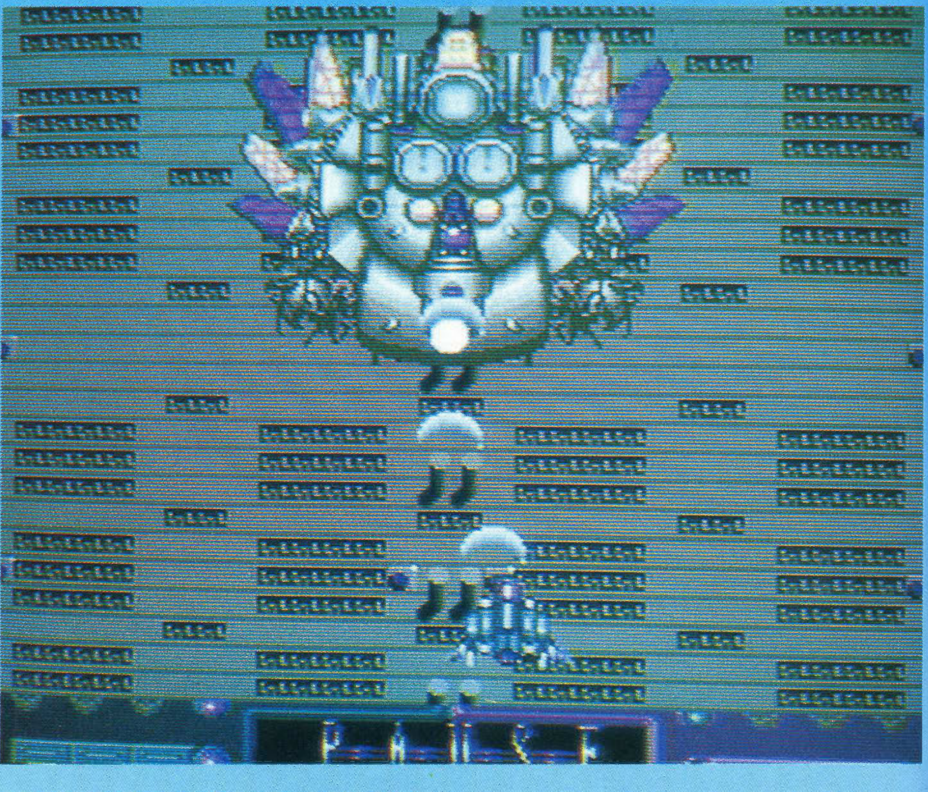
PC ENGINE
79%

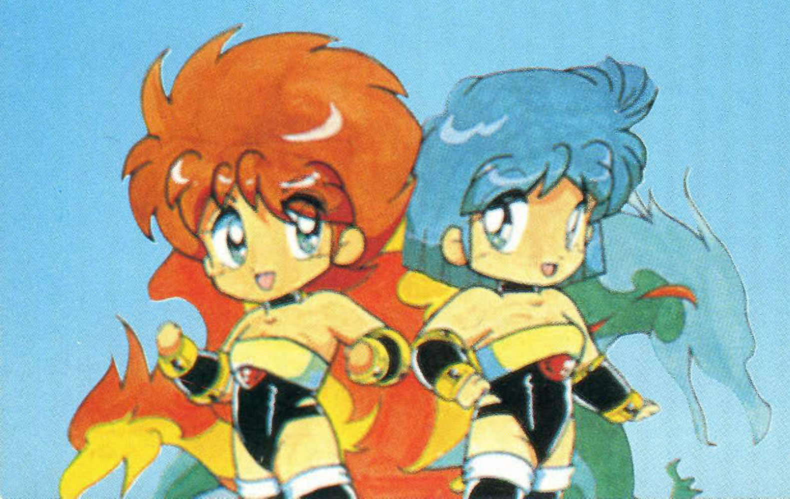
EDITEUR: NCS
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Ahhhh, voilà qui réchauffe le cœur... On en a marre des jeux et plus particulièrement des jeux de tir dans lesquels figurent dans presque 100% des cas des hommes, des super-baraques super-armés, qui conduisent des supers-vaisseaux avec des super-armes que personne ne connaît mais qui comportent le préfixe "super" dans leur nom. On en a marre de revoir toujours les mêmes scénarios, les mêmes têtes qui ne change pratiquement jamais les unes des autres, on en a marre de revoir toujours les mêmes scrollings animés de la même perfection bref, on en a marre... Attention! Car avec Burning Angels (les anges qui brûlent, du mot à mot à la Destroy, déclare Seb qui n'est pas tout à fait séduit par la traduction!), vous n'êtes plus l'impitoyable paquet de muscles qui ne pense qu'à buter ces adversaires le plus sanguinairement possible, vous incarnez désormais deux charmantes demoiselles qui n'ont comme ambition, et vous le comprendrez parfaitement, que de sauver leur peuple d'une invasion certaine. Cette invasion a été organisée de longue date, mais vous avez été le seul (ou la seule) à pouvoir déchiffrer les codes secrets envoyés d'une base ennemie à l'autre. Votre mission commence fort, grâce à un petit dessin animé, dans lequel on voit une de ces chères "Burning Angels" courir dans un couloir du genre de celui de Goldorak juste au moment où Actarus, le héros de ce dessin animé, dit un truc du genre "Non, pas ça, vous n'allez pas encore me prendre la tête. Cette fois encore c'est pas pour de la fausse, il va encore falloir que je prouve au monde entier que je suis le meilleur pour sauver mon peuple d'une mort certaine, arghhhh que la vie est dure pour un pauvre mec comme moi qui ne demande qu'à vivre tranquillement". Bref, ce n'est qu'après cette séquence animée dont les Japonais raffolent et qui nous présente les deux superbes (sous tous rapports) héroïnes que ce Shoot'Em Up des familles commence. Tout comme Aero Blaster, testé dans le numéro 11 de Joystick, Burning Angels est un jeu de tir qui peut se jouer à deux, chacun dirigeant son propre vaisseau. Ces vaisseaux inter-sidéraux possèdent deux types d'armement bien distincts et qu'on peut choisir dès la page d'introduction, laquelle présente entre parenthèses un superbe scrolling sinusoïdal, digne des meilleurs moments de Thunder Force III sur Megadrive. A part ces deux originalités et les dessins animés qui manquent à des hits de la trempe de la célèbre paire, Gunhed et Super Star Soldier, Burning Angels tombe dans les abîmes les plus profonds du Shoot'Em Up à scrolling vertical classique. Mis à part le troisième niveau, où l'on s'aperçoit enfin que la console NEC est capable de gérer des scrollings différentiels sur plus de trois plans, rien de très spécial à dire sur ce jeu de NCS. Les monstres à pulvériser restent fidèles à la tradition de perfection qu'on connaît sur cette console, l'animation est rapide et sans accrocs, la musique différente en fonction des divers niveaux du jeu est nette et efficace; pas de problème, la réalisation de Burning Angels n'a pas été donnée à des incapables. Les dessins animés, les options récupérables à la destruction de certains envahisseurs, le fait de pouvoir jouer à deux simultanément, ainsi que les différentes bandes sonores permettent à ce jeu de s'intégrer parfaitement à votre logithèque, à condition toutefois que vous ayez déjà fait un tour du coté des meilleurs jeux du genre sur cette console.

J'm DESTROY





CHAMPION WRESTLER

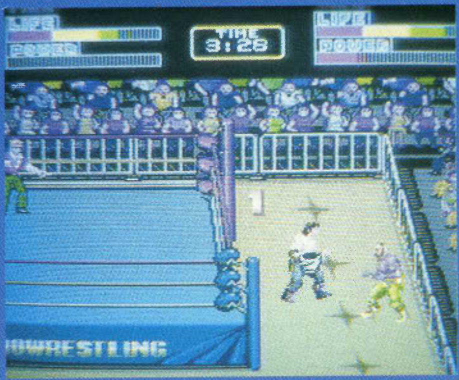
EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 13
SON: 14
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE 69%

Il faut bien admettre que réaliser un combat de catch sur micro ou sur console n'est pas toujours une entreprise très facile, les possibilités de mouvements, le nombre de prises pour chacun des protagonistes étant quasiment illimités. Le catch, bien plus que le karaté ou que tout autre sport de combat, surprend par la complexité de ses coups. Il faudra donc être relativement indulgent avec les programmeurs de Taito qui sont les auteurs de cette réalisation sur PC Engine.
Après avoir sélectionné le nombre de participants, vous pouvez jouer seul, à deux l'un contre l'autre ou joindre vos forces pour essayer de vaincre l'ordinateur, ou encore à quatre à condition toutefois de posséder l'interface adéquate, il faudra choisir l'un des huit tas de muscles qui vous sont présentés. Chacun de ses concurrents possède des caractéristiques propres et des coups bien personnels, ce qui donne au jeu un regain d'intérêt et une variété de techniques qui se renouvellent à chaque nouvelle partie et à chaque nouveau belligérant. A l'écran le ring est vu de trois quarts haut ce qui permet de voir le terrain en entier et en pseudo trois dimensions, un scrolling horizontal suivant les combattants lorsqu'ils sont projetés hors de l'aire de jeu et qu'ils continuent le combat. Graphiquement parlant, mis à part l'écran de sélection des différents catcheurs qui sont parfaitement bien dessinés, Champion Westler déçoit légèrement par ses qualités esthétiques. Les mouvements des protagonistes de ce sport sans pitié sont saccadés, on n'a malheureusement pas l'impression d'assister à un véritable combat. Dommage, car avec la richesse des prises qu'il est possible d'effectuer, on aurait pu obtenir une excellente simulation.

J'm DESTROY







HURRICANE

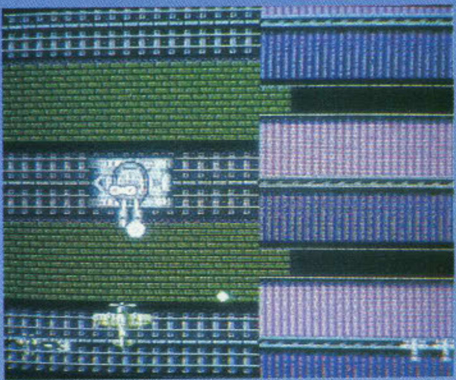


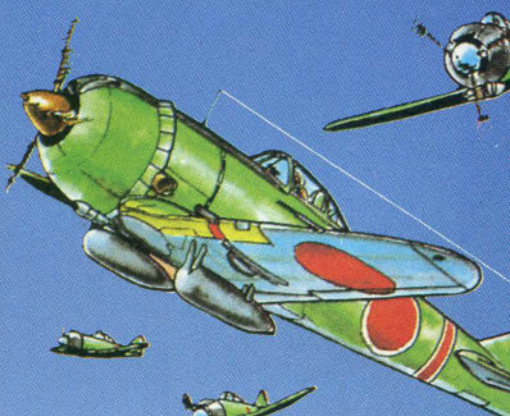
Et boum, c'est reparti pour un autre Shoot'Em Up à deux francs! Décidement, on ne s'en sortira jamais... Si vous êtes, comme je le sais, un passionné de consoles, je suis sûr qu'au seul nom d'Hurricane, vous vous êtes dit: «Tiens, mais voilà un jeu que je connais». Effectivement, Hurricane n'est pas un jeu inconnu, puisqu'il existe déjà sur la Megadrive sous deux noms différents, Flying Shark et Twin Hawk. Si vous n'avez pas déjà vu ce jeu en boutique, une question devrait vous venir à l'esprit: et alors, quelles sont les différences entre les deux versions, quelle est la meilleure version? Avant d'y répondre, parlons d'abord des différences et des similitudes. Tout d'abord, et alors que sur Megadrive Hurricane n'était pas en plein écran, sur PC Engine ce Shoot'Em Up est totalement en overscan, comme d'ailleurs tous les jeux de ce type sur cette console. Mis à part cette qualité toutes les autres caractéristiques d'Hurricane, tant au niveau sonore qu'au niveau graphique tournent à l'avantage de la Megadrive, mais ceci n'étonnera personne; tout le monde sait bien que la console 16 bits de Sega est supérieure dans ces domaines à celle de NEC. Mais en réalité ceci n'a que très peu d'importance, car ce nouveau jeu de tir n'apporte strictement rien du tout par rapport aux autres productions de la PC Engine. L'écran par exemple scrolle selon une immuable lenteur, les ennemis presque toujours identiques (on passe de petits chars à de gros chars) tirent toujours de la même façon et les options que l'on peut acquérir de temps en temps ne font que rajouter simplement deux tirs supplémentaires à ceux que comporte déjà votre petit avion de guerre. Alors oui, si vous voulez un jeu de tir correct sur PC Engine, n'allez pas chercher du côté d'Hurricane, vous ne pourrez qu'être déçu. Console dise!

J'm DESTROY

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
MANIABILITÉ: 15
SON: 12
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

PC ENGINE 61%

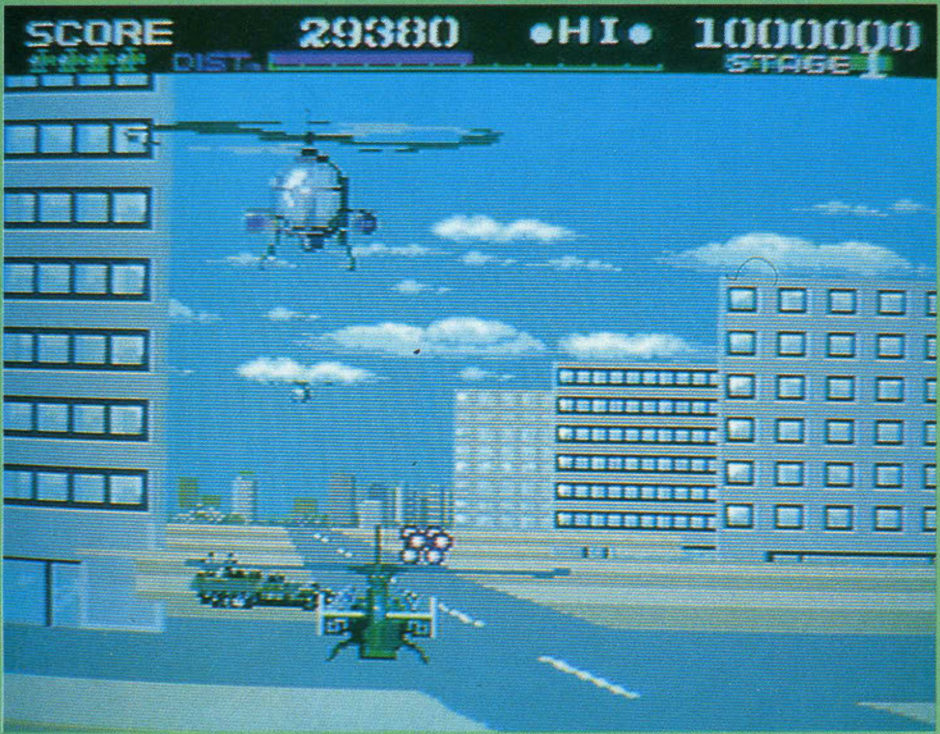




Thunder Blade

PC ENGINE
67%





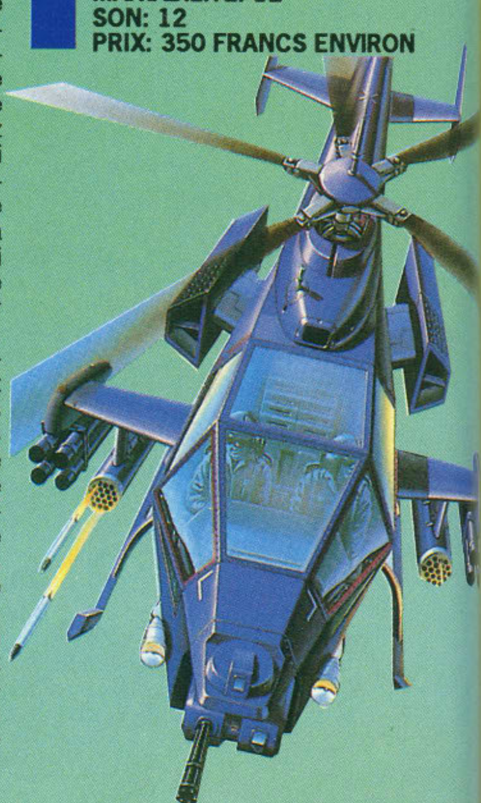
Il serait peut-être déplacé de vous présenter Thunder Blade, tant ce jeu de Sega avait fait un tabac lors de sa sortie en salle d'arcade. Dans cette version, Thunder Blade se jouait aussi dans un fauteuil hydraulique monté sur vérins, histoire de vous faire ressentir quelques émotions supplémentaires. Mais ne comparons pas ce qui n'est pas comparable, comme dirait l'autre, et n'oublions tout de même pas que la version arcade possédait deux 68000, et que notre pauvre et malheureuse petit NEC n'en comporte même pas un. Ne vous attendez donc pas à voir des décors en trois dimensions bouger à une allure phénoménale, de voir des étirements de sprites dans tous

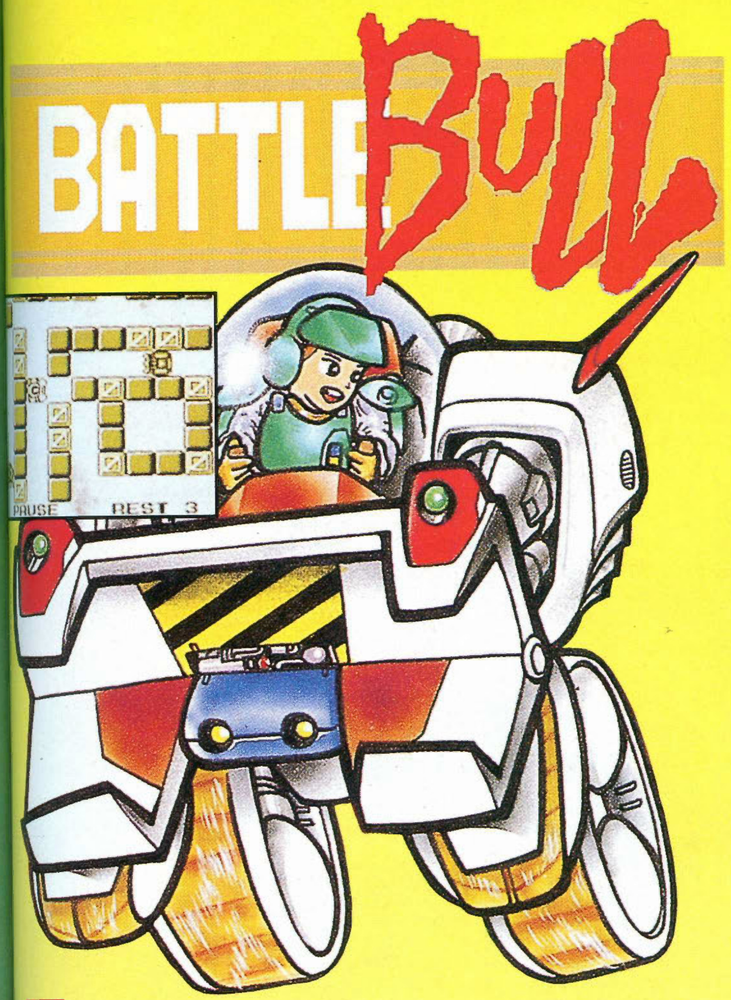


les sens, Thunder Blade c'est maintenant devenu tout autre chose. Manche à balai dans les mains, les doigts rivés sur les deux boutons de tirs, un pour les missiles l'autre pour les tirs de mitraillettes, aux commandes de votre hélicoptère de combat super-équipé vous devez tout détruire et comme le dit si bien une notice d'un jeu sur une machine concurrente, si ça bouge: tirez dessus, et si cela ne bouge pas, tirez-lui dessus quand même! Toute une philosophie en effet, mais qui a le mérite de mettre les points sur les «i». Mais revenons à Thunder Blade. Tous ceux d'entre vous qui se passionnent pour les jeux d'arcade ne peuvent pas ne pas connaître Thunder Blade, tant ce jeu avait fait parler de lui, mais les autres, ceux d'entre vous, ô combien nombreux, qui n'ont pas encore atteint l'âge nécessaire pour pénétrer dans les salles obscures, seront certainement très intéressés par ce qu'ils vont lire, enfin je l'espère parce que sinon... La principale originalité de ce jeu, et c'est à ma connaissance le seul proposant un tel système de représentation graphique, c'est que tous les différents stages de Thunder Blade se déroulent de deux façons bien distinctes. D'une part, on nous gratifie d'une vision en deux dimensions, le champ de bataille est alors vu du haut, et d'autre part une représentation en trois dimensions où vous suivez l'hélicoptère de derrière, les ennemis arrivant alors de face. Cette double représentation graphique permet au joueur un regain d'intérêt par rapport aux divers Shoot'Em Ups ringards sévissant sur cette machine. Alors effectivement si il est vrai que certaines scènes se déroulent en 3-D, tout n'est cependant pas toujours rose (ou vert, je ne sais plus). La lenteur de l'animation, due il est vrai à une gestion de sprites alourdie par la taille et la quantité de ceux-ci, est un obstacle de taille à un plaisir de jeu complet. Comme dans bien des cas, une certaine lenteur de l'animation conduit à une maniabilité douteuse, Thunder Blade ne fera sur ce point pas exception à la règle, et il est souvent bien difficile d'éviter les tirs ennemis qui vous arrivent à la figure. Cette conversion n'est cependant pas complètement ratée, si les graphismes sont bien évidement simplifiés par rapport à la version originale, celle des arcades, ils demeurent cependant très agréables, et redonnent un peu d'intérêt à Thunder Blade, qui sans eux, aurait été un jeu tout à fait quelconque et loin de l'image qu'on s'en faisait. Mais les programmeurs de NEC Avenue n'ont-ils pas essayé de viser un peu trop haut avec cette conversion?

J'mDESTROY

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 11
MANIABILITE: 12
SON: 12
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON





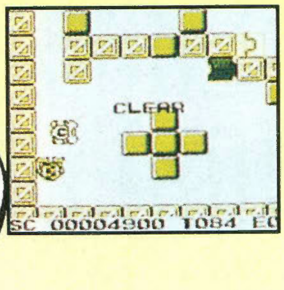
Il est assez incroyable de constater le nombre de compagnies qui développent actuellement sur la Gameboy. Celle-ci, Seta, était jusqu'à aujourd'hui encore inconnue au bataillon, Battle Bull étant apparemment la première de ses réalisations. Dans Battle Bull vous êtes dans la peau d'un de ces conducteurs de Bulldozers, balancés comme des tonneaux à bière qui pour gagner leur vie doivent transporter, décharger (oh pardon!) gravats et détritus en tout genre. Alors que vous dirigiez tout tranquillement votre monstre de métal dans un labyrinthe vu du dessus, formé de blocs de pierres amovibles ou non et animé par un scrolling multi-directionnel, vous vous rendez compte que vous n'êtes seul... Les autres, ceux qui vous poursuivent veulent votre mort. Et pour vous dire les choses en face, vous réduire en bouillie c'est assez simple, il suffit de pousser les blocs de pierres sur le bulldozer que vous dirigez, et hop le tour est joué. Evidemment cette technique est à double tranchant, puisque vous pouvez et vous devez même pour passer au niveau suivant et ainsi acheter des éléments customisant votre bulldozer, l'utiliser pour mettre vos adversaires sur la paille. A la fin de chaque niveau un code permettant de reprendre une partie en cours, vous sera donné, option certes de plus en plus fréquente sur Gameboy mais toujours aussi intéressante puisqu'elle permet de ne pas revenir aux niveaux déjà passés. Agrémenté par des bandes sonores de très bonne qualité, Battle Bull est un bon jeu qui ravira tous ceux d'entre vous qui ont passé ou qui passent de longues heures sur Pengo. Une dernière petite chose dans Battle Bull, il est également possible de jouer à deux, alors pourquoi se gêner?

J'm DESTROY

EDITEUR : SETA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 14
SON: 17
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



GAMEBOY 73%



ZIPANG

EDITEUR:
PACK-IN-VIDEO
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

PC ENGINE
85%

Zipang, c'est l'histoire d'un samouraï moyenâgeux qui en regardant au loin une ancienne pyramide égyptienne (on se demande vraiment ce que vient faire un véritable samouraï au bord du Nil dans l'ancienne Egypte pharaonique, mais bon, admettons) s'interroge sur le bien fondé des histoires laissant entendre que des trésors seraient enfermés dans la pièce centrale. Tout le problème étant bien sur d'accéder sans trop de dommage à cette pièce, et croyez-moi, des problèmes, il y en a. Pourquoi? Tout simplement parce que les pyramides d'Egypte servaient de tombeau au Pharaon et comme diraient nos éminents spécialistes que sont Keops, Kephren et Mikerinos (allez faire un tour du côté de votre bouquin d'Histoire-Géo), un tombeau de pharaon, c'est pas con! A l'intérieur, des milliers de salles, de tunnels, de trappes, de pièges mortels, d'anti-chambres menant à des impasses, de coins et de recoins, des milliers de bestioles guère alléchantes, en deux mots comme en cent des milliers d'embûches qui ne sont pas là pour vous rendre la tâche facile. Même que de source sûre, notre bon vieil Indiana Jones n'a pas osé s'y aventurer par peur du ridicule de se retrouver perdu dans l'un de ces incroyables labyrinthes antiques, un véritable calvaire. Mais arrêtons là nos tergiversations et attaquons de suite, les choses sérieuses commencent. Dans Zipang, vous dirigez donc un Samouraï, qui si il est tout petit par la taille, une vingtaine de pixels à l'écran, se révèle être grand par la tête. Oui, parfaitement, Zipang est plus qu'un simple jeu de tir et cette partie du jeu est en fait très limitée car à propos de tirs vous ne bénéficiez que de quelques pouvoirs de concentration permettant à l'ennemi de se faire détruire à distance. Zipang est en réalité un véritable jeu de réflexion, une véritable machination intellectuelle qui demande de votre part bien plus d'engagement cervellesque que de rapidité manuelle. Et cela une fois de temps en temps n'est pas pour déplaire. Le jeu en lui-même se déroule un peu à la façon de Solomon's Key sur console Nintendo. A l'écran une des salles de la pyramide renfermant à chaque fois une clef, une porte, des pierres qu'on peut à volonté créer ou détruire et bien évidem-







ment des monstres. Le but: aucune difficulté, il faut s'emparer de la clef pour aller ouvrir la porte et ainsi passer au niveau supérieur, concept simple, on est d'accord, mais qui reste toujours efficace, Solomon's Key et son succès sont là pour le démontrer. D'une stratégie relativement poussée par rapport à ce qu'on a l'habitude de voir sur la console NEC, Zipang ne déçoit cependant pas par la qualité de ses graphismes. Ne vous imaginez tout de même pas être là devant votre écran, assis sur votre siège en train de pousser des cris d'ébahissement, des glougloutements caractéristiques du consoleux que vous êtes, devant les dessins de Zipang car ne poussons pas trop, mais il faut admettre qu'avec l'animation de la page de présentation et la qualité de la précision de tous ces petits sprites présents à l'écran, on est agréablement surpris. Agrémenté par une maniabilité quasi-parfaite, le joystick pouvant être configuré au départ en fonction de votre préférence à utiliser certaines touches pour telle fonction, Zipang est un très bon jeu, agréable, intelligent, bref un jeu sympa comme on aimerait en avoir plus souvent actuellement sur PC Engine.

J'm DESTROY

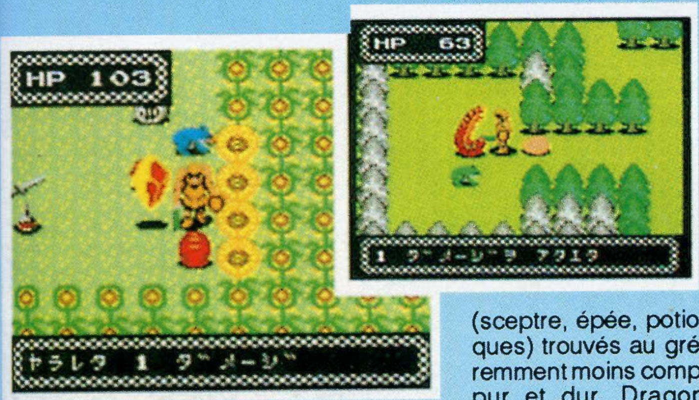
DRAGON CRYSTAL

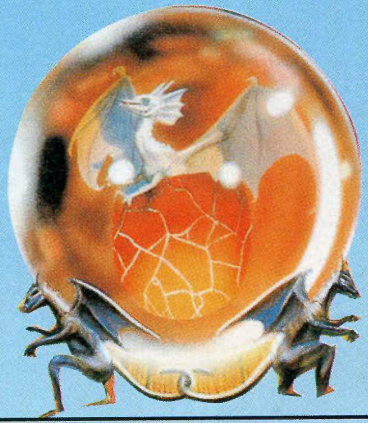
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 12
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR 65%

Depuis sa sortie en importation parallèle, n'ayons pas peur de dire que les softs sur Gamegear n'étaient pas légion, voici que cette situation tend à se modifier puisque Dragon Crystal est l'une des quatre nouveautés parues pour la console portable de Sega. Si Dragon Crystal est un titre inédit, c'est-à-dire que ni la Sega Master System, ni la Megadrive n'ont eu l'honneur de l'accueillir au sein de leur logithèque, il est cependant tout à fait intéressant de constater que la logithèque de la Gamegear s'élargit dans tous les domaines du jeu et pas seulement dans le seul et unique domaine des jeux d'action. En effet, Dragon Crystal est un jeu de rôle/aventure dans lequel vous dirigez un petit bonhomme tout droit sorti de l'époque médiévale avec sa tenue caractéristique de paysan moyenâgeux, qui pour sortir de la mélasse dans laquelle il s'est engagé devra utiliser toute son astuce et tout son courage pour se débarrasser des pièges et des multiples dangers qui se dresseront sur son chemin. Notre éminent et téméraire aventurier devra parcourir des paysages aussi divers que dangereux, se découvrant par le biais d'un excellent scrolling multi-directionnel, pour ramener le Dragon de Cristal, but ultime de sa mission. Pour l'aider à accomplir la mission qui lui a été confiée, il pourra s'aider des différents objets (sceptre, épée, potions et anneaux magiques) trouvés au gré du parcours. Apparemment moins complexe qu'un jeu de rôle pur et dur, Dragon Crystal comporte néanmoins un défaut de taille, tous les textes et toutes les explications du mode d'emploi sont en Japonais. Même si la plupart des textes sont à peu près compréhensibles à condition d'être muni d'un dictionnaire Katakana (ceux d'entre vous qui se sont un peu penché sur le sujet comprendront!), il est quand même assez difficile de profiter pleinement de ce jeu de Sega. On ne peut qu'espérer une importation officielle proche de ce jeu et de la console.

J'm DESTROY

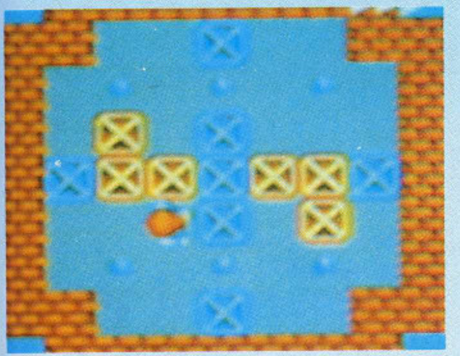




SOKOBAN

EDITEUR: RIVERHILL SOFT
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15
SON: 17
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR 70%



Vous avez été engagé par une entreprise de bâtiment comme manutentionnaire, votre boulot consiste tout simplement à transporter des cartons remplis d'objets précieux et à les placer sur les endroits marqués d'un gros point vert par votre patron. Prendre les cartons, les déplacer, les installer sur les points verts, quoi de plus facile, pensez-vous.
Eh bien pas du tout, tout se serait effectivement parfaitement bien passé, si les pièces dans lesquelles se situaient ces cartons avaient été rectangulaires, mais justement elles ne le sont pas et je vous assure que ce ne sont pas les coins et les recoins qui manquent. Pour corser un petit peu la tâche de notre petit ouvrier, son patron ne s'est pas gêné pour lui prendre la tête un peu plus, et a placé ces points dans les endroits les plus difficiles d'accès de chaque pièce, eh oui, tout salaire doit se mériter!
Plein de courage et d'ambition, Sokoban commence par l'une des dix pièces qui lui sont proposées dans le menu d'introduction, qui permet de choisir également quatre musiques toutes excellentes, pour poursuivre après par la centaine d'autres, celles-là uniquement accessibles par des mots de passe utilisables également pour reprendre une partie là où vous l'aviez précédemment laissée.
Agrémenté de graphismes assez pauvres, les décors de ce jeu n'étant pas très recherchés, Sokoban est cependant un jeu très intéressant qui une fois n'est pas coutume fait travailler les méninges plutôt que les réflexes. Si vous aimez ce style de jeu, vous ne serez aucunement déçu par Sokoban, par contre si vous détestez le travail intellectuel, gardez vos forces pour le travail scolaire, il vous sera certainement bien plus utile.

J'm DESTROY







ALICE IN WONDERLAND



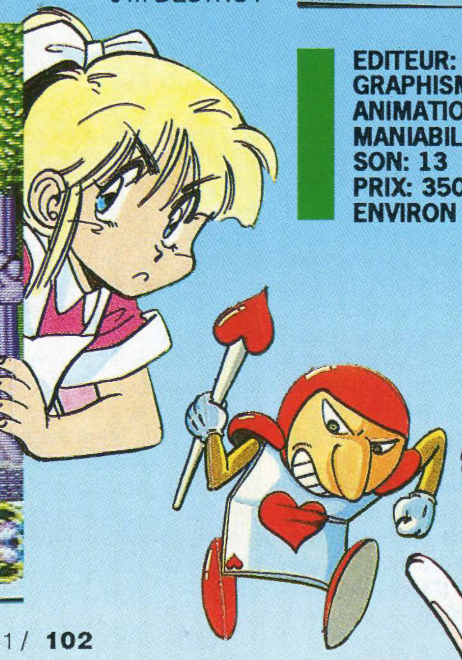
Tiens, Alice au Pays des merveilles, si maintenant même les contes pour enfants sont adaptés par les Japonais sur consoles, on n'en sortira jamais et dans deux ou trois mois, on va avoir droit à Blanche Neige et les sept nains, La Petite Sirène, ou encore La Belle au Bois Dormant, ils nous étonneront toujours, ces sacrés Nippons. Bon d'accord, on ne va pas passer des heures à s'étonner sur les facultés qu'ont les Japonais à racheter tous les droits, mais quand même c'est assez surprenant. Autant le dire tout de suite, si vous connaissez Alice In Wonderland sur micro ludique, et il est inutile de dire, tel monsieur je-sais-tout, «Ahhh ouais, c'est pas la peine que je lise ce test-là, Alice in Wonderland a déjà été testé dans le numéro 11 de Joystick», vous feriez là une belle erreur, car si les titres de ces deux jeux sont identiques il n'en est pas de même pour son déroulement. La version micro (enfin, celle testée dans le numéro 11, car si mes souvenirs sont bons ce jeu existe également sur Commodore 64 dans une version encore complètement différente) d'Alice in Wonderland est un jeu d'aventure, celle sur console, enfin, sur PC Engine, est un jeu de plateforme comme les Japonais savent si bien les faire. Voilà maintenant que le décor est posé, causons donc de la version qui nous intéresse . Vous incarnez donc l'Alice, petite fille de son état, qui comme par magie se retrouve dans un univers qui satisferait largement l'appétit glucophile de la plupart d'entre vous, car fait de pâte de gomme, de guimauve et de pain d'épice. Comme dans tous les contes de fée, on retrouve dans Alice In Wonderland tous les personnages qui font la légende de ces récits. Ainsi guidée par le petit lapin toujours fidèle, Alice devra pour retrouver sa maison lutter contre tout un tas de personnages issus de l'imagination fertile en ce domaine des programmeurs de Face, société éditrice de ce nouveau titre sur PC Engine. Pour se débarrasser de ses poursuivants, Alice a deux possibilités, soit les tirer avec sa baguette magique comme de vulgaires pigeons, soit leur tomber dessus avec son postérieur, qui dans cette circonstance se révèle être une arme très efficace et incroyablement dévastatrice (à force de bouffer du sucre...). Evidemment tout se passerait parfaitement et dans le meilleur des mondes, si des fantômes et autres crocodiles ne venaient pas ajouter leur grain de sel dans la soupe pour entraver la bonne marche de notre Alice vers sa terre natale. Tout l'univers dans lequel se déplace notre chère et tendre amie se déplace selon un scrolling multi-directionnel fort agréable, et comme le graphisme est hyper-mignon, très soigné et original (ce n'est pas tous les jours qu'on voit des arbres cracheurs d'abeilles et des fleurs qui balancent leurs pistils), on ne peut être que ravi par l'adaptation d'Alice Au Pays Des Merveilles sur PC Engine. Malheureusement pour nous, tout n'est pas si merveilleux que cela. La maniabilité de la petite héroïne par exemple laisse très franchement à désirer, et il n'est pas rare de jeter son joystick de rage lorsqu'on voit l'inertie que subit Alice à chaque changement de déplacement. Enfin, gageons que ce léger détail qui a cependant son importance lors de l'aquisition d'une cartouche, n'entrave pas trop les ventes de ce jeu, car Alice In Wonderland c'est mignon comme tout.

J'm DESTROY



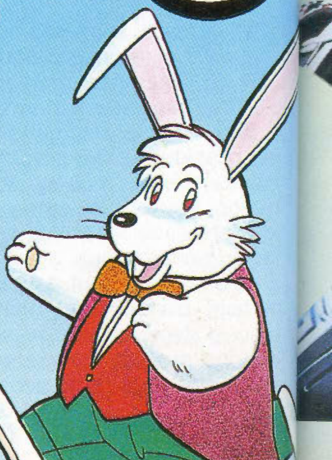






EDITEUR: FACE
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 12
SON: 13
PRIX: 350 FFRANCS ENVIRON

PC ENGINE
71%



RANMA

Ne connaissant pas tous les dessins animés japonais sévissant en France et au Japon, je ne peux être tout à fait catégorique, mais il semble bien que Ranma Nibunnoichi (nibunnoichi signifiant "un demi" en nippon) soit tiré de l'une de ces séries qui ravissent tellement nos chères petites têtes blondes. Tout comme J.B Harold Murder Club et Avenger testés également dans ce numéro de Consoles News, Ranma 1/2 utilise également le CD Rom, ce qui évidemment permet à ce soft de posséder non seulement une musique excellente mais également de remarquables séquences animées, qui soit dit en passant, sont peut-être les meilleures vues sur ce support, les mouvements de lèvre de chaque personnage par exemple, coïncident presque parfaitement avec les paroles qu'ils prononcent. Après donc ces quelques scènes animées qui se renouvellent après chaque niveau, le jeu commence. Dans la peau d'une jeune et charmante jeune fille vous devrez éliminer les méchants pour secourir votre ami disparu. Rien de bien nouveau dans le scénario de ce jeu si ce n'est que pour une fois les rôles sont inversés. Championne de karaté comme toute Japonaise qui se respecte, vous devrez au cours de plus de dix niveaux, affronter des adversaires redoutables, tigres, ruches d'abeilles et samouraïs sont au rendez-vous. Au cours de votre escapade, vous rencontrerez quelques potions, lesquelles vous permettront d'augmenter vos chances de survie dans ce monde hostile. Doté d'un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans pas toujours très net, de graphismes simples et d'une excellente bande sonore, mais sur CD l'inverse aurait été étonnant, Ranma 1/2 est un bon jeu, certes un peu cher mais qui permettra aux adorateurs de ce support d'augmenter d'un titre leur collection qui ne doit pas être trop fournie. J'm DESTROY

EDITEUR:NCS
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 18
SON: 20
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE
75%

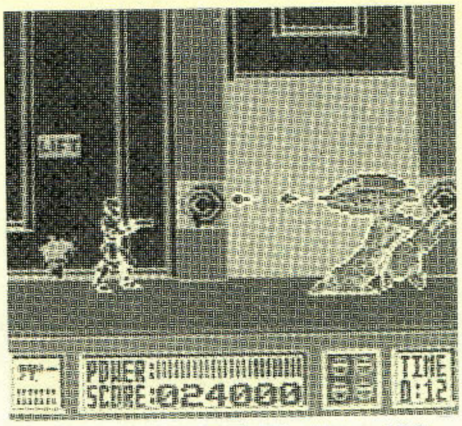


ROBOCOP

GAMEBOY
93%

Murphy est le 32ème flic à avoir été descendu à Detroit, depuis que L'OCP (l'organisation gérant la police) a pris le contrôle des forces de sécurité de la ville. Ouais, c'est vrai que 32 flics ça fait quand même un beau paquet (à 75 kg par flic, ça fait pas loin de 2500 kilos de flic descendus, c'en est vraiment trop!). Les choses ne pouvaient plus durer comme cela, il fallait trouver une solution pour nettoyer la ville. Cette solution miracle, c'est Robocop, parfait alliage entre l'homme (Murphy) et la machine, fini pour l'histoire et causons un peu plus du jeu autour duquel cette histoire est bâtie. Robocop est un Beat'Em Up comme on les aime, ça tire de partout, et si vous aimez l'action vous allez être gâté. Avant de parvenir au quartier général de l'OCP qui entretemps a vu son poste de président pris d'assaut par le chef de la mafia locale, Robocop devra traverser dix niveaux dont six d'entre eux sont animés par un scrolling horizontal de la même qualité que celui de Double Dragon, les fidèles lecteurs de Consoles News me comprendront, pour les autres: c'est un scrolling impeccable. Chacun de ces niveaux sont entrecoupés par des scènes, comme celle de l'entraînement au tir - issue du film - ou par celle où l'on voit Robocop tirer dans les parties intimes d'un terroriste entre les cuisses de la charmante otage qui n'en revient toujours pas de la précision de cette machine-flic. Comme tous les Beat'Em Ups qui se respectent, dans Robocop vous pourrez en avançant dans les niveaux, trouver certaines options, au nombre de quatre ces options permettront à notre flic d'accroître son niveau d'énergie abaissé par les rafales prises à bras le corps, une arme tirant dans trois directions, une option accroissant la puissance des tirs, ainsi qu'une arme explosive détruisant tous ceux qui se mettent sur son chemin. Lorsque Robocop arpente les rues de la ville, on est littéralement subjugué de voir que ses mouvements sont parfaitement réalistes et que les décors qu'il traverse sont remarquablement dessinés. Doté d'une excellente maniabilité et d'un intérêt de jeu exemplaire, sa difficulté lui assurant une bonne durée de vie, Robocop est certainement l'un des trois meilleurs Beat'Em Up sur la Gameboy.
J'm DESTROY



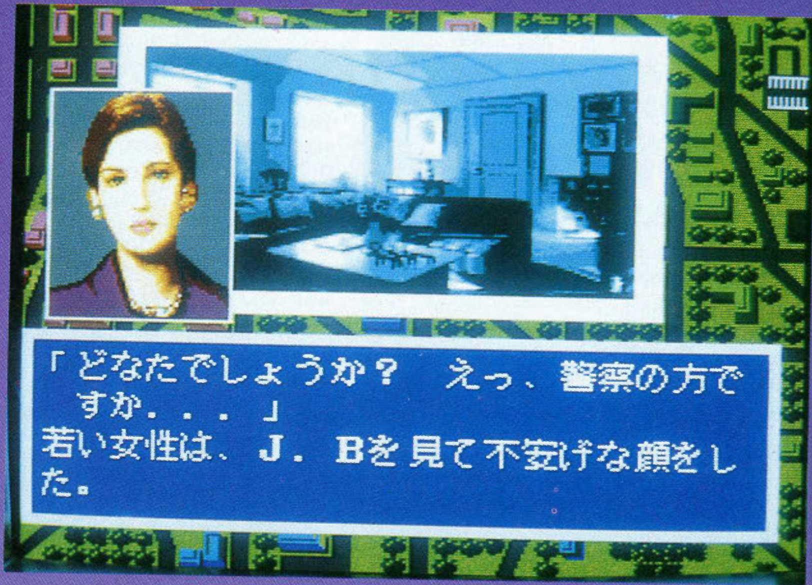


Sélection
MICROMANIA

EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 18
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

J.B.HAROLD SERIES # 1

Murder Club



PC ENGINE
86%

EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
SON: 20
INTERET: 18
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON.

Il faut bien admettre qu'après Valis II, on n'avait plus grand chose à se mettre sous la dent, lorsqu'on était un heureux possesseur de CD-Rom. Voilà que les choses changent puisque J.B Harold Murder Club est un jeu qui non seulement tranche littéralement avec les productions actuelles sur ce support, mais également avec tous les jeux d'une manière générale sur console. Pourquoi? Tout simplement parce que ce jeu d'Hudson Soft est un jeu d'investigation criminelle. Dans la peau d'un détective de choc, Mike Hammer à côté de vous c'est de la gerbure de crapeau, vous vous lancez dans une poursuite cérébrale où toute votre puissance de réflexion vous sera nécessaire. Pour vous aider, vous bénéficierez de l'appui de toute la police, de son réseau d'informateurs et de son fichier de renseignements. Lors des interrogatoires, vous pourrez également poser des questions comme bon vous semble, un système de composition de phrase par

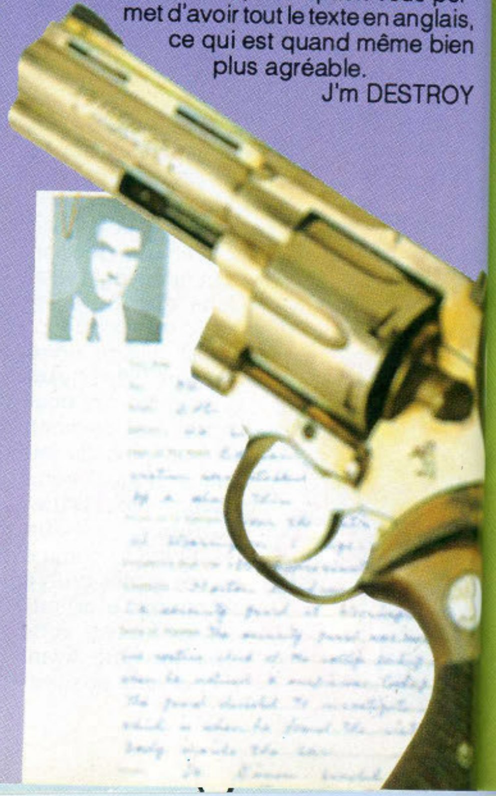


assemblage de groupes de mots permet notamment de compromettre certains des protagonistes de cette aventure policière. Avant de résoudre le mystère et de découvrir le coupable, armez-vous d'une bonne tonne de patience, certains suspects étant particulièrement coriaces et poseront quelques problèmes avant de répondre correctement ou non à vos questions. Et c'est en cela que J.B Harold devient un jeu passionnant. En effet, en accumulant certains témoignages, on peut parfaitement tomber à côté de la plaque et se planter de meurtrier, les suspects ne sont en effet pas censés vous raconter la vérité. Il faudra donc recouper, confronter les suspects et les aveux, noter dans le carnet de notes livré avec le jeu les moindres renseignements que vous aurez pu obtenir, et surtout connaître avec exactitude les alibis de chacun de vos suspects, cela vous permettra une investigation plus saine et surtout bien plus sûre et efficace. Evidemment, dans JB Harold Murder Club tout ne se passe pas dans la même pièce ou dans le même bâtiment, et même une grosse partie du jeu se déroule dans les quartiers de la police, il faudra néanmoins que vous vous déplaciez pour aller rendre visite à quelques témoins ou autres suspects dans la ville. Pour ce faire, une carte scrollant dans toutes les directions vous permettra de choisir et de connaître la situation géographique des habitations des personnes visitées. Cette possibilité vous permettra également de savoir en fonction de ce qu'elles vous ont raconté, si elles disent ou non la vérité, bref, comme vous le verrez certainement, ce jeu est riche d'intérêt. Tout comme l'enquête, la réalisation de J.B Harold est originale. Après la présentation tout à fait dans le style des polars américains de cinquième zone, avec musiques jazz et images digitalisées qui durent pas moins de dix minutes montre en main, le jeu peut enfin commencer. Là encore, on est enchanté par les graphismes toujours digitalisés en couleur ou non et par les musiques qui accompagnent chaque changement de décor. Laissez-moi vous dire encore deux dernières petites choses avant de vous quitter, si au début on peut être pris de panique par la complexité de l'aventure, penchez-vous y



quelques temps, vous y prendrez rapidement goût et deuxième-ment, ne croyez pas les langues perverses qui pourraient vous dire que ce jeu est en japonais, c'est totalement faux, une option vous permet d'avoir tout le texte en anglais, ce qui est quand même bien plus agréable.

J'm DESTROY



Avenger

Comme son nom serait censé l'indiquer, Avenger est encore un Shoot'Em Up sur console PC Engine. Evidemment, ce coup-ci, les possesseurs de CD-Rom auront un peu plus de chance que les autres puisqu'Avenger leur est principalement destiné, ce jeu ne fonctionnant que sur ce superbe support encore bien mal exploité. Mais faisons fi de cette constation et penchons-nous un peu plus sur ce jeu de Laser Soft. Ne parlons pas du scénario, la doc est exclusivement encore en Japonais, enfin la version qui m'a été présentée l'était, et concentrons-nous sur le jeu proprement dit. Effectivement lorsqu'on parle de CD-Rom, on a souvent tendance à penser que le jeu tire plus ou moins partie des capacités de la bête. Eh bien, rassurez-vous tout de suite, pas du tout! A part les quelques dessins animés entre chacune des scènes d'Avenger fort bien réalisés, ce jeu de tir à scrolling vertical sur un plan, se révèle être sans aucune originalité, et frise même le ridicule lorsqu'on le compare aux hits en carte de cette console. Bien dommage surtout quand on connaît les capacités de la NEC avec ce type de périphérique. Dans Avenger on retrouve tous les ingrédients ringards des Shoot'Em Ups sans génie, un scrolling monotone sans aucun changement de rythme, sans même le moindre petit différentiel, des graphismes indignes du support sur lequel ils ont été réalisés (même sur carte ils n'auraient pas été bons, c'est vous dire!), des ennemis certes parfois impressionnant, par leurs dimensions mais qui pêchent par un manque certain de rapidité, seuls les dessins animés ont quelque intérêt mais un jeu ne doit pas être fait que de ça pour être un bon jeu, et quand on tient compte du prix on en est encore plus dégoûté. On laisse tomber et on passe à autre chose! J'm DESTROY





PC ENGINE
55%

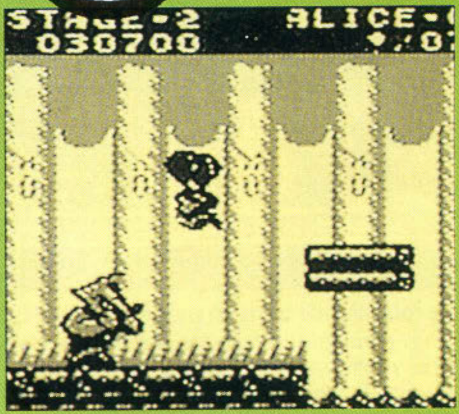
EDITEUR: LASER SOFT
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 17
SON: 18
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON

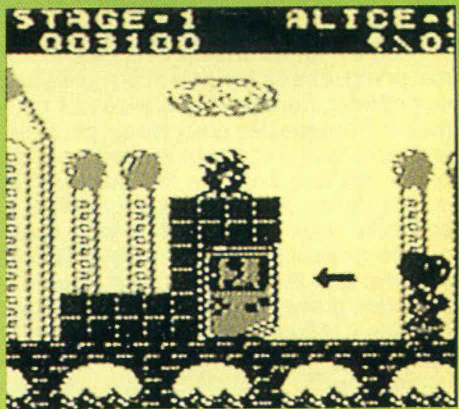
Balloon Kid



GAMEBOY
79%

Oh mais quelle belle histoire que celle-là, c'est beau, touchant, mignon, attendrissant même, mais écoutez de mot, pencil signifiant crayon en anglais), vivaient un frère - Jim - et une sœur - Alice - qui remplissaient leurs moments de liberté en lançant des ballons d'hélium dans le ciel. Un jour, Jim remplit tous ses ballons et les relia ensemble pour former un ravissant petit arc-en-ciel de ballons. Evidemment, sa sœur, toujours à l'affût des bêtises de son frère, lui disait de faire attention, mais rien ni faisait et Jim continuait à gonfler ses ballons, lorsqu'un jour ce qui devait arriver arriva et le vent emporta tous les ballons avec Jim au bout. Je vous avais prévenu, hein, c'est d'une mignonnerie et surtout d'une crétinerie à toute épreuve, mais bon, admettons. Donc, voilà notre petite Alice partie à la recherche de son frère. Pas si bête, son frère, puisque pour permettre à sa sœur de le retrouver, tous les dix mètres il laisse échapper un ballon, encore un qui s'est fait avoir par l'histoire d'un certain petit Poucet! Si l'histoire de Ball Kid est tout à fait charmante, la réalisation, elle, est également très bien exécutée. Armée de quelques ballons, Alice part à la recherche de son brother chéri. Supportée par ses ballons, Alice flotte dans les airs, à condition toutefois que vous mainteniez son altitude en pressant plusieurs fois sur le bouton A du joystick, le bouton servant à relâcher les ballons et à reposer le pied sur la terre ferme. Animé par un scrolling multidirectionnel impeccable, Ball Kid est pour le moins original, qui gagne à être connu tant le jeu s'avère plaisant et sympathique. Et puis, comme en plus une option permettant de jouer à deux est présente, pourquoi diable ne pas être satisfait par ce jeu qui pourtant au départ ne payait pas de mine. J'm DESTROY





Sélection MICROMANIA

EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

Faxanadu



Après avoir affronté mille fois la mort, survécu à des aventures ou de nombreux héros ont succombé, rencontré des monstres dont la seule vision a fait mourir d'effroi bien des aventuriers endurcis, je ne pensais pas devoir, un jour, lutter contre de tels démons. Revenu je ne me souviens même plus d'ou, j'espérais trouver un repos bien mérité. Mais celui que l'on me proposait, éternel, ne me convenait pas vraiment... Eolis, ma ville, était maintenant aux mains de monstres rendus fous par une pluie de météorites tombée sur l'Arbre du Monde.



Le roi, enfermé dans un palais ressemblant à un cimetière la nuit, me supplie de délivrer son royaume. Mais pauvre pantin désarticulé, il ne m'offre qu'un peu d'argent pour mener à bien une mission dont, à première vue, j'ignore tout...

Peu à peu, les choses deviennent claires: primo, il faut s'armer le mieux possible, se protéger idem, apprendre les arts martiaux et la magie dès que cela est possible. Mais tout cela coûte cher et il faudra combattre des centaines de fois sans jamais oublier de rendre visite aux gourous pour, au moins, deux impératives raisons; changer de niveau grâce aux points d'expérience acquis aux combats et sauvegarder la partie grâce aux codes qu'il indique gentiment. Mieux vaut noter les codes le plus souvent possible, sans espérer y trouver la moindre trace de logique, car cela évite de repartir à zéro en perdant tout alors que l'on joue depuis plusieurs heures. Entre parenthèses, les heures, c'est pas la peine de les compter. On n'est pas à l'usine mais il va falloir mettre la main au joystick. J'y ai joué craché juré plus d'une dizaine d'heures, sans être payé à l'heure (chef, une prime, merci!), et d'après un plan de la doc, je suis à mi-chemin seulement! Il faut bien rendre son papier et je finirai le jeu tout seul, même si ça rend sourd... Après avoir accompli une première mission, faire rejaillir l'eau de trois fontaines, je me suis retrouvé dans les brumes d'une ville avec encore un mystère à résoudre, des monstres inconnus à combattre et un nouveau monde à explorer. Mais bon, je vais pas vous faire tout le boulot. De toute façon il y en aura pour tout le monde, à condition que les jeux d'aventure mélangeant marchandage, action, mystère, combats, magie, arcade et jeu de rôle ne vous laissent pas dans le même état que Patrick Sabatier regardant «Stars 90»! Sinon laissez tomber tout de suite ce canard, AIE!, et retournez jouer à vos sempiternels «shout-zem-up», ils auront au moins le mérite de pas vous fatiguer les neurones, déjà qu'ils sont pas nombreux, faut pas les réveiller. Si vous coincez sur l'anglais, pas de problème: Bandaï livre avec la cartouche une traduction complète des textes apparaissant à l'écran. Bravo, et cela devrait toujours être comme cela! Maintenant, si l'Aventure avec un A majuscule vous passionne, ou même seulement vous intéresse un peu, voici le meilleur jeu jamais sorti sur Nintendo. Je vous vois venir, vous vous dites, «ben en v'là un qu'a dû recevoir un beau chèque glissé avec la cartouche.» Primo, jamais de chèque, ça laisse des traces, secondo, j'ai bien regardé, y avait rien du tout, même pas une boîte de chocolats pour reprendre des forces! Alors si je dis cela, c'est tout simplement parce que c'est la vérité, enfin, ma vérité. Maintenant si l'un d'entre vous est pas d'accord, qu'il m'écrive pourquoi, je me ferai un plaisir de lui répondre. Gentiment.

Au moment où tout le monde annonce la Famicom comme si elle devait déjà être sur nos télés, voilà un jeu qui, à lui seul, vaut l'achat de la vieille console... Mais tels que je vous connais, vous l'avez déjà, bande de petits malins! Je sais, les fêtes sont passées, mais voilà un achat que vous ne regretterez pas (voilà que je me répète, j'avais déjà dit cela pour Tetris, dans un autre genre). Allez, on est sympa avec vous et on vous file la photo d'un code carrément niveau 13 (il y a 16 niveaux en tout..). Vous faites pas trop d'illusions: si vous n'arrivez pas tout seul jusque là, vous aurez du mal à aller au bout. C'est comme en amour, rien ne remplace l'expérience personnelle même si un petit coup de main, ça aide parfois.

MISOJU



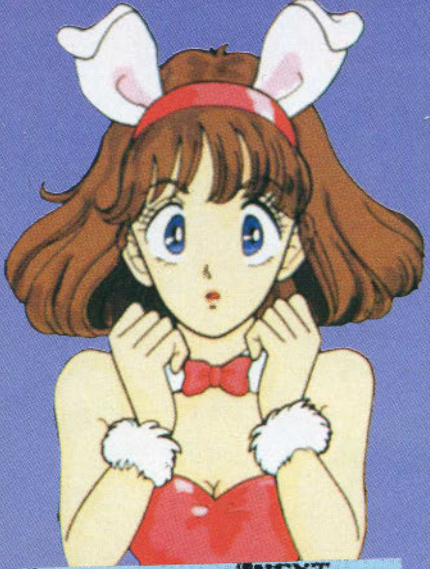
EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
SON: 17
MANIABILITE: 19
PRIX: 300F ENVIRON

NINTENDO
96%

CADILLAC II

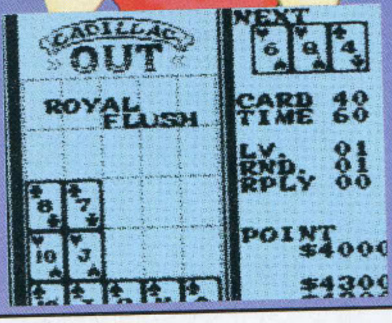
EDITEUR: HECTOR
GRAPHISME: 14
MANIABILITE: 18
SON: 15
INTERET: 18
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

GAMEBOY 94%



Alors là, une fois de plus je suis scié. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que ces sacrés Japonais nous ont une fois de plus concocté un de ces mélanges, je ne vous dis que ça. Très largement inspiré de Tetris (encore une fois!), les traditionnelles formes géométriques tombant du haut en bas de l'écran sont ici remplacées par des cartes à jouer. Cadillac II allie avec merveille le jeu mi-réflexe/mi-réflexion d'Alexei Pazhitnov et le jeu des buveurs de whisky du Far-West, je veux parler du poker.
Du poker? Oui, parfaitement, vous avez très bien entendu, du poker. Par rapport à Tetris donc, certaines règles changent, bien que le but reste pratiquement identique. Cette fois-ci, votre objectif est bien entendu de faire disparaître les quatre qui tombent mais en respectant les règles du poker. Ainsi, il faudra que vous formiez, brelan, full, couleur, quinte, quinte flush, quinte flush royale pourvu que ces séries soient supérieures à deux cartes, inutile de former des paires, ici cela ne fonctionne pas. Cette nouvelle donne permet à Cadillac d'atteindre une nouvelle dimension par rapport à Tetris puisqu'il faut maintenant tenir compte de deux facteurs, les couleurs et les points. Ainsi formées les diverses combinaisons peuvent disparaître de deux manières différentes en hauteur et en largeur (contrairement à Tetris, où les lignes ne disparaissent que dans une seule dimension).
Malgré les textes uniquement en Japonais à l'écran et dans la documentation, Cadillac II est un superbe jeu qui est une excellente alternative au Tetris des familles.
Comme il est également possible de jouer à deux simultanément, je suis prêt à parier cher que Cadillac II deviendra au même titre que Tetris un jeu culte au sein de la rédaction.

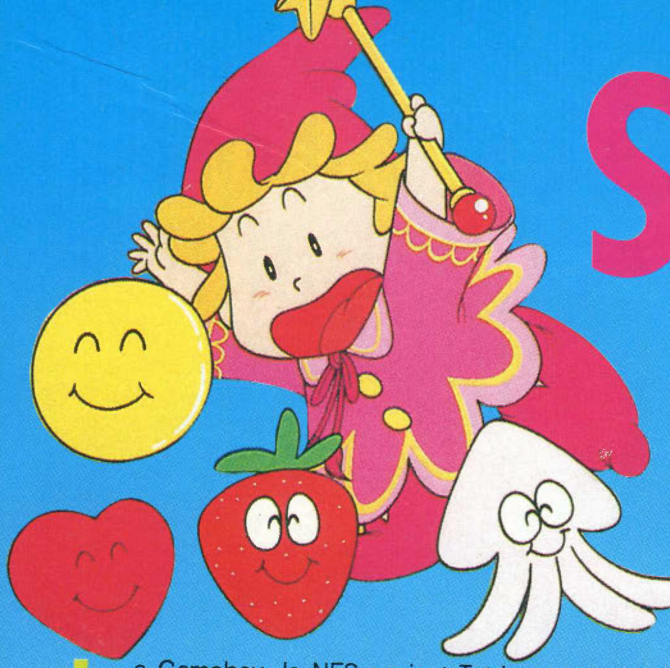
J'm DESTROY



Sélection MICROMANIA



SPINPAIR



La Gameboy, la NES avaient Tetris, ces deux consoles ont eu de la chance, ils ont eu droit à l'original. La Master System, la Megadrive, la Gamegear ont eu leur Columns, le remake de Tetris de Sega. Et jusqu'à présent la PC Engine n'avait rien du tout. Voilà que le trou est désormais comblé par Spinpair, puisque ce jeu n'est rien d'autre que le Nième remix de ce fantastique jeu du soviétique Alexei Pazhitnov, avec lequel d'ailleurs toute la rédaction s'éclate comme des petits fous lorsqu'un numéro est bouclé. On a même installé un tableau sur lequel chaque membre de l'équipe inscrit son score, pour faire taire les prétentieux et enfin savoir qui est le meilleur à ce jeu. Tout le monde sait parfaitement que la lutte est complètement inégale, car bien évidemment je pars grandissime favori (bonjour les chevilles, comme dirait l'autre!), mais il faut bien leur faire de temps en temps plaisir à ces diables de Seb, Michel, Kaaa, Claude, Olivier, Marc, Danbiss, Danboss et Moulinex, que la dure loi du plus fort est dure et sournoise!

Enfin, trêve de bavardages et de prétentions déplacées (bien qu'à Tetris, je sois vraiment excellent!) et parlons plutôt de Spinpair. A l'écran des formes géométriques toujours par groupes de deux indissociables tombent de haut en bas, à l'aide du joystick, vous devez juxtaposer deux formes identiques en prenant soin que les moitiés pleines coïncident, avec les moitiés vides des pièces précédemment tombées, afin que les deux pièces s'unissent pour enfin disparaître. A lire comme ça, cela paraît un petit peu compliqué, mais vous verrez qu'à l'usage Spinpair est un jeu très simple, et comme dit le proverbe: «c'est souvent avec les choses les plus simples qu'on fait les meilleurs jeux». Reprenant trait pour trait toutes les options du Tetris de la Gameboy, on retrouve notamment l'option deux joueurs (celle-là même qui fait rage au sein de l'équipe de Joystick) pour la PC Engine GT, l'option deux joueurs tout court, permettant de s'affronter sur le grand écran du moniteur, celle du jeu dit «normal» dans laquelle vous devez effectuer le plus grand nombre de paires possible et ainsi atteindre le score le plus haut qui soit, et enfin l'option «Story mode» correspond à peu près au jeu du type B de la Gameboy ou de la console NES, à la différence près que cette fois-ci le but n'est plus seulement d'accomplir le nombre de ligne fixé par la console, mais aussi de finir toujours selon le même principe, l'aventure qu'on vous propose. Pour égayer un petit peu tout ça, un choix de trois musiques vous sera proposé ainsi que celui de ne pas en avoir du tout, tout à fait comme sur la Gameboy. Graphiquement moins beau que toutes les autres versions, Spinpair reste cependant un jeu tout à fait acceptable. Bien que fidèle au Tetris original, ce remix ne me déçoit que par son graphisme et par le manque de couleur des pièces qui tombent. A part cela, pas grand chose à dire, si ce n'est un petit proverbe qui dit: «Pour 240 balles de plus t'as la console en plus», si vous voyez ce que je veux dire. Un jeu exclusivement réservé aux nostalgiques de Tetris qui n'ont que 350 francs et pas un sou de plus

J'm DESTROY



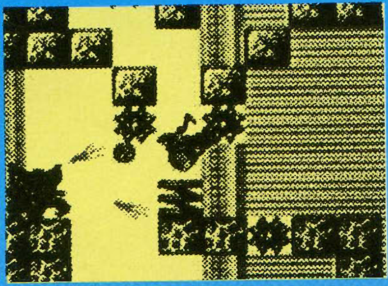
EDITEUR: MEDIA RINGS
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
SON: 15
INTERET: 18
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE 81%





GREMLINS 2



En général lorsqu'on parle de Sunsoft, la société déjà éditrice de Batman sur console et plus particulièrement sur Gameboy, on ne fait que louer cette compagnie pour la qualité de son adaptation. Une fois de plus, avec Gremlins II Sunsoft à fait très fort, inutile de vous faire attendre plus longtemps pour vous dire que ce nouveau jeu est excellent. Si vous connaissez Gremlins II sur ordinateurs ludiques, laissez vos connaissances de côté sur Gameboy, Gremlins II n'a plus grand chose à voir. Ce parfait jeu de plateforme comporte toutes les principales qualités que ce style de soft requiert: une rapidité de jeu exemplaire, un scrolling multi-directionnel impeccable, des tas de petites options permettant de gagner des points de vie (vous en avez quatre au départ) disséminées au cours des différents niveaux, des interludes graphiques sympathiques, des tableaux bonus dans lesquels Gizmo (vous) pourra gagner une série de quatre vies supplémentaires, etc... Suivant avec une exactitude méthodique toutes les principales scènes du film - la première se déroulant dans le laboratoire où la petite boule de poil est enfermée - Gremlins II est super plaisant à jouer. La musique entraînante à souhait incite le joueur à pousser encore un peu plus loin le plaisir, les parties s'enchaînant à un rythme diabolique. Si vous êtes trop mauvais, un mode Continue vous permet de reprendre la partie suivante là où vous aviez précédemment perdu. Agréable, stressant, surprenant, Gremlins II devient presque «jouissif» au bout de quelques minutes de jeu. Vive la Gameboy et vive Gremlins II.

J'm
DESTROY





GAMEBOY 91%

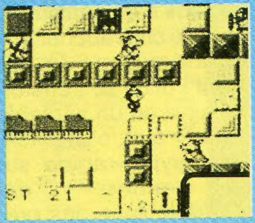
EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 18
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

DRAGON TAIL



Perdu dans les méandres d'un labyrinthe où même le Minotaure n'aurait pas osé s'aventurer, notre petit héros d'un soir dont le nom m'a échappé (la doc étant une fois de plus encore tout en Japonais) est fortement embêté, car il doit absolument rentrer chez lui. Entraîné par une curiosité encore toute enfantine, notre petit aventurier est vraiment dans la mélasse, le dragon hantant le labyrinthe dans lequel s'est fourré Albert (tout fraîchement rebaptisé) n'aimant pas vraiment être dérangé lance à sa poursuite de nombreux hommes de main. Pour vous défendre, vous n'avez malheureusement pas quarante mille solutions, il faudra lutter et venir à bout de la centaine de niveaux qui vous sont ici proposés. Pour passer au niveau supérieur et ainsi gagner quelques mètres sur la route conduisant à votre «home sweet home», il faudra trouver la porte concluant chacun des niveaux. Votre seule arme mis à part votre courage, ce sont les pics de montagnards que vous avez dans votre poche. Ouais, vous avez bien lu, des pics de montagnards! Pour une fois que votre passion de la montagne va vous servir à quelque chose. Ces pics pourront vous servir de deux manières différentes d'une part, pour tuer les ennemis à distance, et d'autre part pour escalader les blocs de pierres encastrés les uns dans les autres, formant ainsi de véritables colonnes infranchissables par simple saut. Doté d'un graphisme somme toute assez simple, Dragon Tail part d'un concept et d'une idée relativement novatrice et intéressante, dommage qu'à la longue le jeu se révèle trop répétitif et qu'on s'en lasse assez rapidement, car je le répète l'idée première était très attractive.

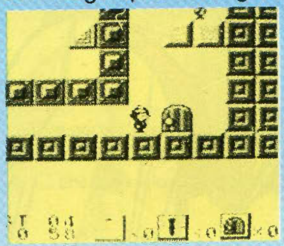
J'm
DESTROY



GAMEBOY 69%

EDITEUR : I'MAX/BIT2
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

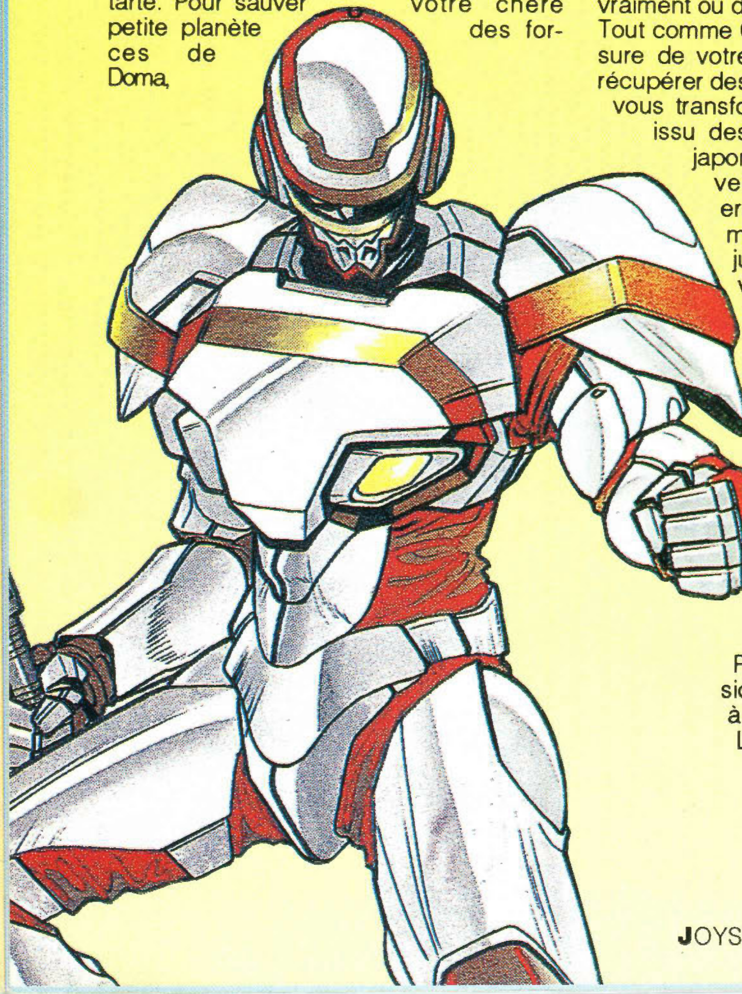


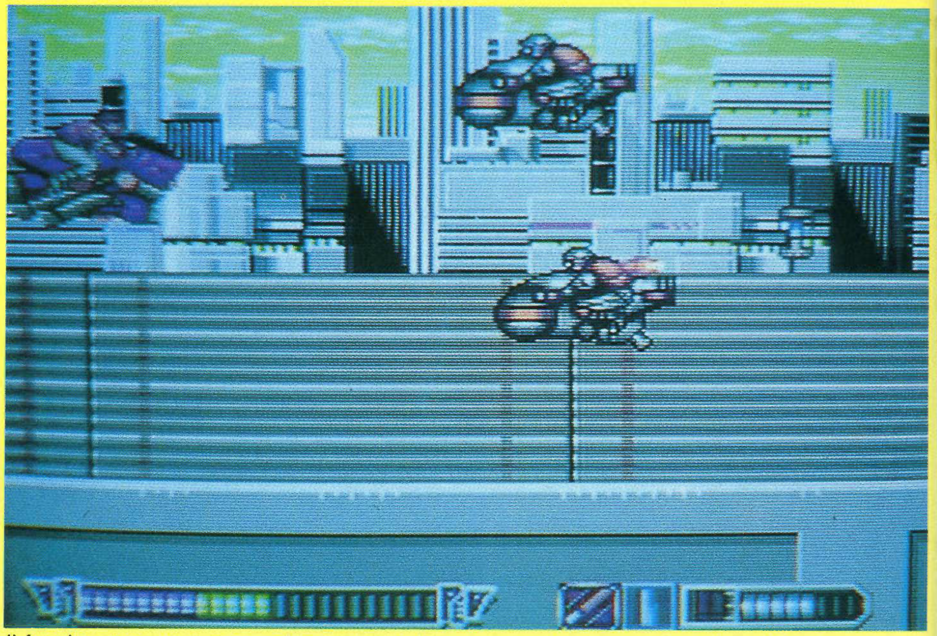


CYBER COMBAT POLICE



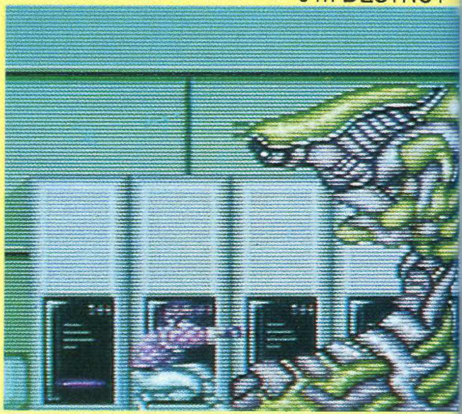
Dans Cyber Combat Police, vous êtes dans la peau d'un flic de choc, Cross Wiber. Avec un entraînement du tonnerre de dieu, vous êtes devenu une véritable machine de guerre anti-terroriste, une perfection dans le domaine de la défense des citoyens. Aucune arme, aucun homme, ne vous arrive à la cheville, pas même les meilleurs... Fini le temps des Starsky et Hutch, fini le temps des Magnum ou des Mike Gyver, pour lutter contre le crime et contre le Dr Nozumi qui l'incarne, seul un être aussi perfectionné que vous, parfait mélange entre l'homme et la machine, peut accomplir la tâche qui lui est confiée. Il est vrai que sauver la terre d'un conflit contre les forces venues du fin fond de l'espace n'est pas une chose toujours très facile. Tout comme Robocop pour les Américains, disons Bioman dans ce cas particulier, vous voilà seul arpentant les rues d'une ville futuriste pour une lutte acharnée contre les forces du mal, la terrible escadrille de Doma. Malheureusement pour vous, elles sont déjà là installées au plus profond de la cité et à tous les niveaux de la hiérarchie politique. Les hautes autorités policières ne se sont donc pas foutu de vous, car ce coup-ci encore vous devrez affronter de terribles dangers, surmonter des pièges innombrables et ô combien périlleux, pour venir à bout de la terrible menace qui vous guette. Ahhhh oui, la vie d'un flic de choc, c'est pas toujours de la tarte. Pour sauver votre chère petite planète des forces de Doma,





il faudra que vous parveniez au bout des douze niveaux que comporte cette terrible lutte à mort. Dès les premiers contacts avec Cyber Combat Police, on a l'impression de déjà vu. Effectivement lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près ce jeu de Face n'est autre que la suite de Cyber Cross, un des premiers jeux de plateforme de la console PC Engine. Pas étonnant alors que le jeu se déroule du moins dans les premiers niveaux exactement de la même manière. Les ennemis arrivent de tous les cotés, d'en haut, d'en bas, de droite, de gauche, bref, on ne sait plus vraiment où donner du poing et du poing. Tout comme Cyber Cross, au fur et à mesure de votre progression vous pouvez récupérer des options vous permettant de vous transformer en un véritable robot issu des meilleurs dessins animés japonais, et utiliser ainsi de nouvelles armes: sabre, boomerang, pistolet laser, en deux mots la parfaite panoplie de justicier fou. A certains niveaux il vous sera également possible de chevaucher une moto atomique, Cyber Combat Police se transformant ainsi en un véritable jeu de tir à scrolling horizontal hyper-rapide sur trois plans. C'est d'ailleurs l'une des premières fois à mon avis qu'on voit sur PC Engine, un jeu alliant aussi bien un Beat'Em Up classique au Shoot'Em Up des familles. Cyber Combat Police est d'autant plus passionnant que la réalisation est à la hauteur de ses ambitions. L'animation, le scrolling horizontal, le graphisme sont en tous points exemplaires. Le ciel par exemple est composé par un dégradé de bleu qu'on a plus l'habitude de voir sur une console comme la Megadrive que sur la petite PC Engine, tout à fait surprenant. Sans être bien évidemment révolutionnaire Cyber Combat Police est certainement l'un des meilleurs jeux sur NEC depuis bien longtemps. Un régal...

J'm DESTROY



EDITEUR: FACE
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 17
SON: 16
MANIABILITE: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE 87%





Le sort de la galaxie ne tient plus qu'à un fil, vous êtes, ce qui reste fidèle à la tradition, le seul espoir d'un peuple qui désespère de retrouver un jour sa liberté. Bon diou, mais que ferions-nous sans ces satanés Shoot'Em Ups, je ne sais pas si vous le savez, oui, certainement, suis-je bête, mais les Shoot'Em Ups existent depuis maintenant plus de dix ans, le premier en date c'était Space Invaders et depuis, quelle évolution.

On est passé allégrement du simple jeu sans décors, en deux couleurs, sans scrolling, avec une animation et une lenteur de déplacement à faire rire des escargots, à des jeux comme Gunhed, Super Star Soldier, ou encore comme Violent Soldier, non pas que ce dernier soit aussi rapide que les jeux précédemment cités, mais quelle évolution quand même. Vous avez été donc engagé par la ligue stellaire numéro 24-42-beta-C pour contrecarrer l'avance qu'a désormais prise le sieur Manta, méchant de son état et qui n'a pour seule et unique envie de conquérir l'univers, pour élargir son empire et ainsi dominer ce qui est à mon sens totalement indominable. Enfin, c'est pas mes oignons (je sais qu'il y a maintenant une nouvelle orthographe à ce nom, mais je ne sais plus laquelle est-ce, donc je l'écris à l'ancienne), et Manta se débrouillera comme il le pourra.

Nous voilà donc, avec Violent Soldier, reparti pour une lutte acharnée contre les forces dévastatrices d'un empire plein d'ambition et de vices. A bord de votre vaisseau interstellaire, qui fait pâle figure devant les pièges qui vous attendent, il va falloir une fois de plus que vous assuriez à donf car, un nombre incalculable de personnes compte sur vous.

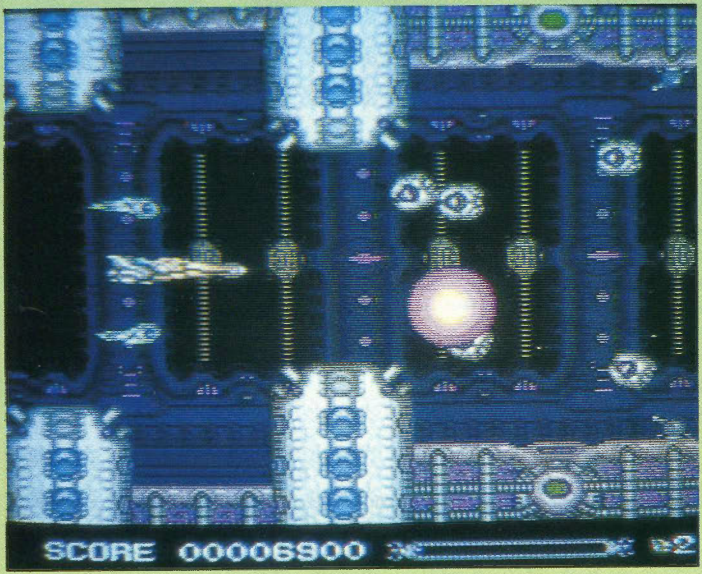
Violent Soldier est donc un Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur deux plans généralement, comme on n'en voit plus sauf dans les arcades. Toute l'action se déroule dans un dédale de six niveaux et comme on a déjà beaucoup de mal à passer le troisième, cela promet de longues heures de jeu. A la fin de chacun d'entre eux, devinez quoi? Un monstre de fin (bravo, vous avez le droit de revenir en deuxième semaine) vient vous casser les pieds en vous empêchant de franchir l'étape supérieure. Mais heureusement, au fur et à mesure que vous progressez à travers les niveaux de Violent Soldier vous pouvez amasser de nouvelles armes, ainsi que des options accélérant très nettement la célérité de votre vaisseau et des modules protégeant des attaques provenant des côtés bas et haut. Si votre engin galactique est effectivement un petit peu ridicule en face des hordes ennemies qui vous arrivent en face, il possède néanmoins l'avantage d'être modulable. De forme très allongée, le museau de votre vaisseau spatial peut plus ou moins s'entrouvrir et permet ainsi la libération d'une force de frappe plus conséquente en nombre de projectiles, mais moins efficace en intensité, la force principale étant répartie sur tous les projectiles lancés, c'est la même histoire que la répartition du poids d'un homme sur les raquettes lorsqu'on marche sur de la poudreuse.

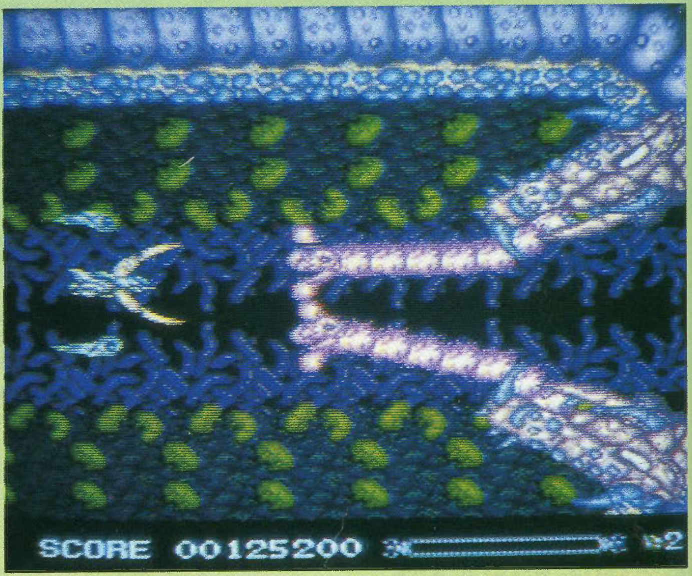


Animé par un excellent scrolling, bien qu'un petit lent, Violent Soldier est graphiquement parlant tout à fait honorable, et fait honneur à la console sur laquelle ce jeu a été écrit. Une très bonne réalisation pour un excellent jeu de tir. J'm DESTROY

PC ENGINE
85%

EDITEUR: IGS
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON





SWORD OF SODAN

Je me souviens que lorsque ce jeu était sorti sur Amiga, toute la profession était émerveillée par la qualité de ces graphismes, mais très déçu par la jouabilité du jeu. Sur Megadrive ce phénomène se répète une fois de plus, mais ce coup-ci c'est encore plus grave car si la jouabilité n'est pas meilleure, l'animation elle aussi est complètement ridicule par rapport à ce qu'on a l'habitude de voir sur cette machine et cela même si l'on retrouve les mêmes effets spéciaux en présentation que sur la version originale de ce soft. Alors que dire, que chez Electronic Arts ce ne sont pas des Japonais et qu'ils ne savent pas programmer? Non, Battle Squadron, Populous ou John Madden American Football sont là pour démontrer le contraire. Je pense pour ma part qu'ils ont avec Sword Of Sodan, plutôt raté leur coup. Durant le jeu par exemple les seuls mouvements qu'on peut effectuer sans trop de problèmes c'est le déplacement vers l'avant, et l'attaque accroupie. Pour le reste, tout mouvement relève de l'exploit, les commandes répondant particulièrement mal, une honte sur une machine telle que la Megadrive. Notons tout de même à la décharge de Sword Of Sodan, que les graphismes loin d'avoir la finesse de ceux de l'Amiga, sont quand même relativement beaux, que les animations sonores présentant des cris d'oiseaux de toutes sortes et que les «hans» des adversaires lorsqu'ils sont touchés sont bien digitalisés, mais cela est-il suffisant à Sword Of Sodan pour relever la tête et s'en sortir sans trop se perdre? Non, je ne le crois. Il est assez rare que j'adopte une position aussi franche et aussi nette, mais je vous assure que ce soft est une insulte à tous les possesseurs de Megadrive et à tous les consoleux que nous sommes.

J'm DESTROY







EDITEUR:
ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 07
MANIABILITE: 04
SON: 10
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE 45%

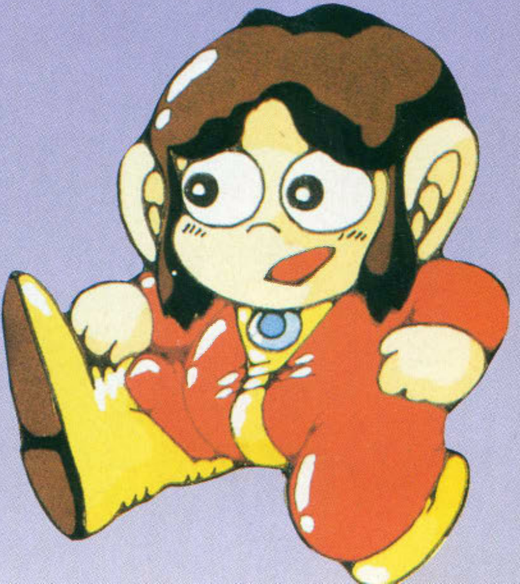
MAGICAL BOY

Magical Boy, c'est la dernière nouveauté en matière de jeu de plateforme sur Megadrive. Très largement inspiré d'Alex Kidd, Magical Boy possède néanmoins des arguments de choc. Comme la plupart des textes sont encore une fois de plus en Japonais, mais c'est la seule et unique manière d'avoir des nouveautés avant leur parution et leur distribution par Virgin, il m'est assez de difficile de vous conter l'histoire de ce jeu. Seule chose certaine, c'est que toute l'action se déroule dans sept espaces différents séparés les uns des autres par un tremblement de terre souterrain. Investi donc d'une nouvelle mission, Magical Boy devra se débarrasser de tout ce qui nuit à la beauté du paysage. Et des saloperies en tout genre, dans Magical Boy, ce n'est pas ce qui manque. Dès les premières avancées dans ce nouvel univers ludique, notre petit garçon trouvera certaines aides qui lui seront dans le futur et notamment lors des combats d'une très grande utilité. En tapant grâce à son poing magique sur des petits statuettes, il pourra trouver des points d'énergie, des points de vitalité, des petits monstres qui le suivront où qu'il aille et qui lui indiqueront le chemin à suivre. Doté de graphismes très enfantins, d'un scrolling multi-directionnel sur deux plans sans aucune saccade et d'une musique très aguichante, Magical Boy est un jeu de plateau qui satisfera jeunes et moins jeunes. Il est juste un petit peu dommage que les tableaux intermédiaires présentant d'autres épreuves soit dans la langue du pays où le poisson cru est roi!.

J'm DESTROY







EDITEUR:
YOGI KATAKURA
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 14
SON: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE 70%

TOY SHOP BOYS

Une véritable révolution, c'est une véritable révolution à laquelle nous assistons, en cette époque post-festoyante, tous les jouets que nos chers bambins ont reçu pour Noël se révoltent pour manifester contre les mauvais traitements dont ils sont les perpétuelles victimes. Enfin, laissez tomber, nous n'allons tout de même pas nous laisser entraîner par des relents de sentimentalisme exacerbé, car après tout ce ne sont que des jouets sans âme et sans sentiments. Bon, disons simplement qu'après la guerre des boutons nous avons maintenant droit grâce à Victor Musical Industries à la guerre des jouets, qui je vous l'assure n'est pas moins belliqueuse. Dans Toy Shop Boys, on retrouve donc tout un monde que l'on avait oublié mais qui nous avait tant fasciné dans notre tendre jeunesse, des ours en peluche, des avions télécommandés, des voitures de course fonctionnant à piles, des voitures de pompiers faisant pin-pon-pin-pon en fonçant à toute berzingue dans les couloirs de la



maison, des Big Jims qui faisaient revivre les aventures des téméraires héros de bande dessinée, des Goldoraks en plastique qui balançaient leurs armes à la tête des parents, dans Toy Shop Boys on retrouve tout l'attirail du parfait Père Noël. Tout ceci n'étant bien évidemment pas pour déplaire, car pour une fois que dans un jeu de tir à scrolling vertical (doublé d'un scrolling horizontal, pour agrandir l'écran) on a un peu d'originalité, on ne va tout de même pas se plaindre! Vous êtes à la tête



d'une escadrille composée de trois vaisseaux/jouets, dont vous pouvez modifier la structure à volonté. Je m'explique. Chacun des trois jouets que vous dirigez possède des armes personnelles, l'un des boomerangs suivant les ennemis à la trace et les détruisant aussi sec, l'autre des tirs tout ce qu'il y a de classique, le troisième déployant lui un bâton pouvant tourner sur 360 degrés permettant ainsi de stopper aussi net toutes les attaques ennemies. Comme tous les Shoot'Em Ups qui se respectent, Toy Shop Boys vous permet de récupérer de nouvelles options customisant votre escadrille et renforçant la puissance intrinsèque de chacune de vos armes, ce qui est souvent bien utile lorsqu'on voit les difficultés qu'on peut rencontrer à la destruction des monstres de fin. D'une fluidité sans égale, le scrolling de Toys Shop Boys est un modèle du genre, mais dans ce domaine précis notre brave petit NEC n'a pas grand chose à craindre des grosses machines qui arrivent sur le marché. Si l'on peut reprocher à ce jeu de Victor Musical Industries le choix des personnages, ainsi que le scénario du jeu proprement dit bien qu'il change radicalement avec celui des sempiternels jeux de tir faisant rage sur cette console, on ne peut absolument rien dire quant à sa réalisation. Les graphismes, fort simples il est vrai, restent cependant très agréables à regarder, et plongé dans le feu de l'action semblent même tout à fait accueillants. D'une parfaite maniabilité, le bouton II servant au tir, le I permettant le choix de l'une des armes, Toy Shop Boys plaît par son originalité et par la bonne humeur qu'il dégage. Un jeu surprenant qui au départ pourtant ne payait pas de mine

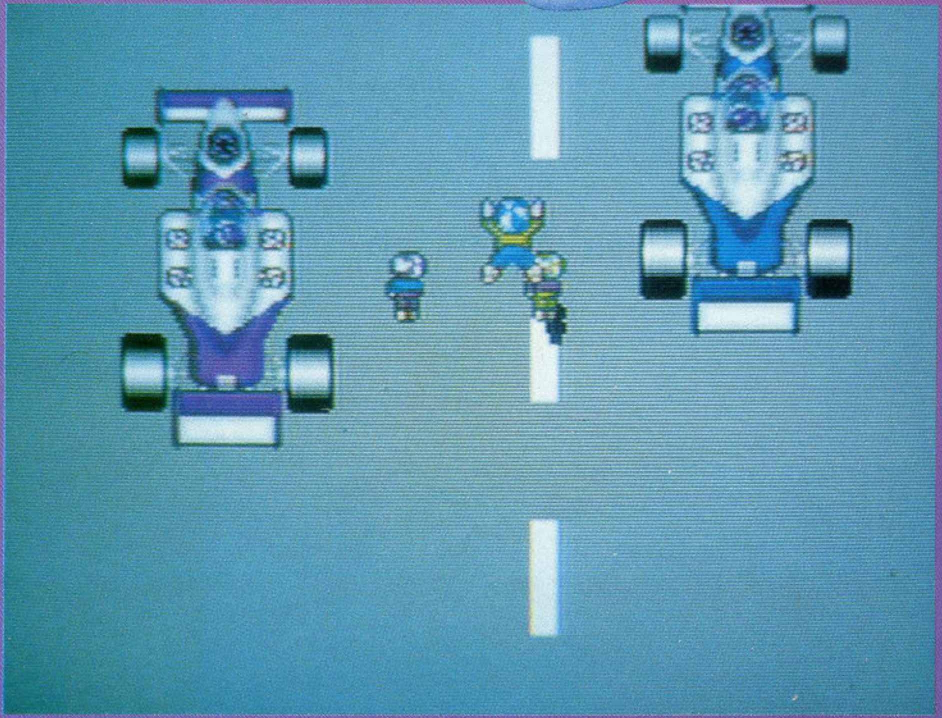
J'm DESTROY



EDITEUR: VICTOR MUSICAL INDUSTRIES
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 14
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

PC ENGINE
80%





SUPER LEAGUE

MEGADRIVE
70%

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 14
SON: 17
REALISME: 17
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

Décidément, je ne sais pas quelle mouche a piqué les éditeurs de softs ce mois-ci, mais entre Naxat Soft et son pitoyable Baseball sur PC Engine et Sega à qui nous devons la conversion de Power League sur Megadrive, les simulations de ce sport encore très méconnu dans notre pays font



rage. Dès l'introduction de la cartouche, et après la traditionnelle page de présentation, le premier menu apparaît. Ce menu vous permet de choisir entre quatre différentes leagues contenues dans Power League, et un menu option qui lui vous permet de modifier la difficulté du jeu, d'éliminer ou non la musique pendant le jeu, de décider de la force du vent ainsi que choisir le type de jeu que vous voulez avoir durant le match (un jeu pour batteur, ou pour lanceur). Toujours dans le premier menu, il sera également possible de choisir un jeu seul ou un jeu contre l'ordinateur, ou encore de participer à un match amical, bref comme vous le voyez ce n'est pas les options qui manquent à Super League, il y en a vraiment partout et pour tous les goûts, ne dit-on pas qu'ils sont dans la nature? Dans le jeu proprement dit, là encore tout est parfaitement bien précis et concis, Power League surprend par son efficacité et par la masse d'informations qu'il comprend. Ainsi pendant le match, le joueur (vous) est parfaitement renseigné sur les résultats propres à chaque joueur sur le terrain, leur état de santé, leurs résultats précédents, toutes les statistiques les concernant sont parfaitement bien enregistrées, cataloguées. De cette façon, il est bien plus facile pour vous de constituer une équipe solide qui ne se fera pas éliminer dès les premiers tours de la compétition. Au baseball, il existe trois catégories de joueurs qui possèdent tous au sein de la même équipe des rôles bien définis. Le lanceur a plusieurs possibilités pour désarçonner son adversaire. Ainsi, il lui sera tout à fait possible de faire le lancé qu'il désire, un effet à droite, à gauche, une balle accélérée ou ralentie, aucun problème, il suffit de bien positionner son joueur et de bien faire véhiculer l'information (tiens, un mot à la mode par les temps qui courent) par le biais du joystick. Le batteur bien





installé à l'intérieur de sa zone possède également plusieurs coups à son répertoire pour mettre la balle hors de portée des coureurs, qui si vous ne le saviez pas déjà sont là pour essayer de la rattraper le plus tôt possible.
Il peut par exemple tout à fait moduler



l'ampleur de son mouvement pour modifier la force de la frappe de la balle et ainsi prendre ses adversaires au dépourvu. Au cours du jeu et notamment avant que le lanceur envoie son projectile, il est possible de modifier la position des receveurs/coureurs, cette option est assez rare pour une simulation de baseball et dans Power League si l'on veut être efficace il vaut mieux s'en servir.
Doté d'un excellent graphisme en trois dimensions lors de la première phase du jeu, celle du lancer de la balle, Power League laisse place dans une seconde partie, celle de la course, à une vue du dessus, qui laisse quelque peu perplexe quant à son réalisme. Il est par exemple assez difficile de bien se positionner sous la balle pour la reprendre à la volée et ainsi mettre ses adversaires «Out». Malgré ce léger défaut Power League de Sega est une très bonne simulation de Baseball, mais ajoutons tout de même que d'une façon générale ce sport converti sur une bécane n'est jamais une très belle réussite quant au plaisir de jouer. Un soft à ne conseiller qu'aux fanas (peu nombreux en France) de ce sport, les autres pourront allégrement passer leur chemin.

J'm DESTROY

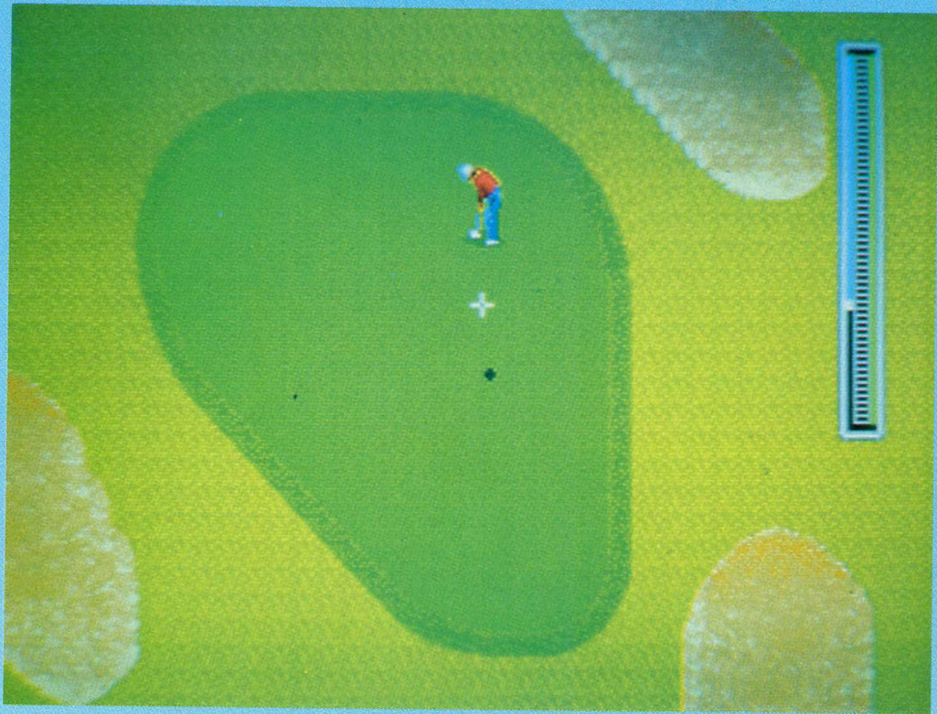
Arnold Palmer Tournament Golf™

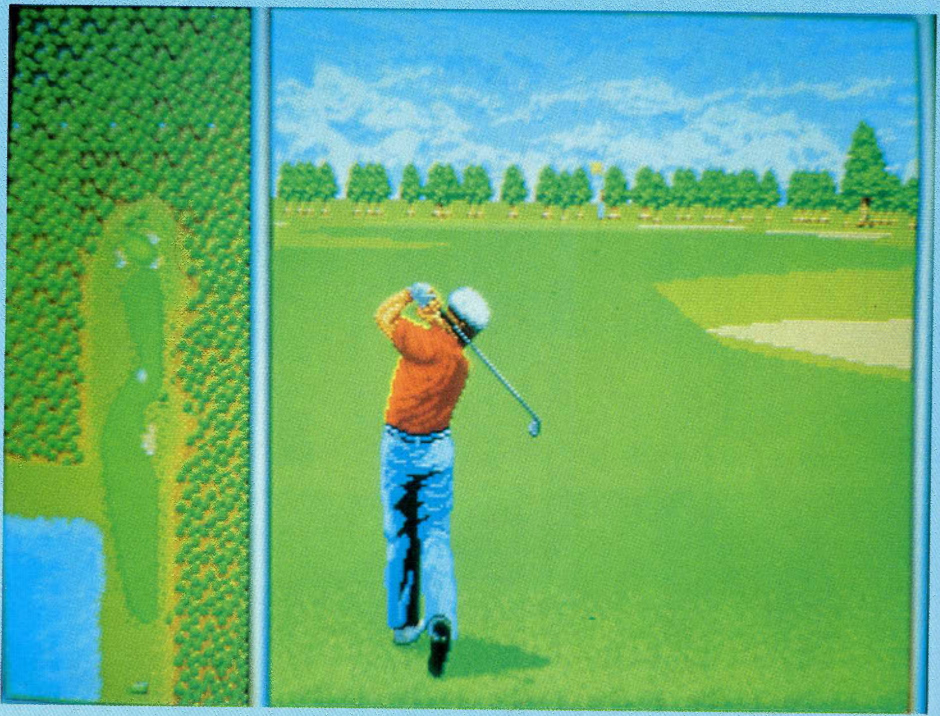
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 17
REALISME: 19
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE
91%

Il est statistiquement établi qu'après le tennis, c'est le Golf qui rapporte le plus de thunes, à condition toutefois d'être suffisamment doué pour ce sport. Si pour un certain nombre d'entre vous, le Golf est plutôt un sport «pépère», où l'engagement physique n'existe pas, pour d'autres le golf est une véritable religion. Avez-vous vu il y un a mois à la télé les joueurs australiens qui pratiquaient ce sport alors que la forêt entourant le terrain était un véritable brasier? Non? Ben, c'est pas grave parce que ce n'est pas cette info qui va vous faire apprécier Arnold Palmer Tourmament Golf, et pourtant...

Si il est vrai que la PC Engine est doté d'un grand nombre de golf (six, si je ne m'abuse), il n'est pas faux de dire, ou dans le cas présent d'écrire, que la Megadrive est, elle, très pauvre en ce domaine. Heureusement que les programmeurs de Sega et Arnold Palmer, qui a participé à la mise au point de ce jeu, étaient là car ce sport manquait singulièrement à la logithèque de la Megadrive. Autant vous le dire tout de suite, Tourmament golf grille absolument toutes les autres simulations de Golf sur console (sauf Top Player Golf sur Neo-Geo, et heureusement pour elle, à 2000 balles le jeu, ça aurait été grave!) et sur micros ludiques, même le superbe Leader Board sur ST ou Amiga, que les plus anciens d'entre vous connaissent, est dépassé par ce jeu. Mais attendez un petit peu que je vous explique la chose. Si je vous disais qu'à Tourmament Golf, on peut jouer seul, vous me répondriez: «normal». Si en plus je vous disais qu'on peut jouer à deux, votre réponse serait «toutes les simulations de golf le permettent». Mais si je vous disais qu'on peut jouer contre seize joueurs dirigés par l'ordinateur dans un tournoi pour le titre de champion du monde, qu'on peut utiliser un «prac-tice» pour perfectionner ses coups, qu'un mot de passe permet de reprendre une partie en cours, que l'on peut choisir en mode entraînement trois séries de clubs différents (Blackcarbon, glassfiber, super ceramic) et seize clubs parmi les dix-huit disponibles. Si je vous disais en plus qu'il y a trois parcours (Japon, USA, et Grande-Bretagne), douze niveaux de difficultés, quatre musiques de donf (BGM), des applaudissements lorsque vous réalisez un beau coup, des petites remarques sarcastiques appuyant chacun de vos swings, que le vent modifie les trajectoires des balles, que le placement de vos pieds par rapport à la balle à son importance, que le green regorge de difficultés en tout genre, que vous pouvez à volonté mettre de l'effet dans vos balles pour rectifier la trajectoire modifiée par le vent. Si je vous disais encore que les graphismes sont excellents et que les trajectoires des balles sont parfaitement réalistes, que les quatre musiques qu'on peut ou non écouter sont sympa, et qu'on prend vraiment son pied lorsqu'on joue à Tourmament Golf, que me répondriez-vous? Hein, je vous le demande? J'achète. Parfait, je vois que vous avez tout pigé. Tout petit détail pour moduler notre ardeur, si vous n'aimez pas le golf, c'est pas la peine, vous n'aimerez pas celui-ci, mais au contraire si le golf vous branche, n'hésitez surtout pas, Arnold Palmer Tourmament Golf c'est "achement bien.





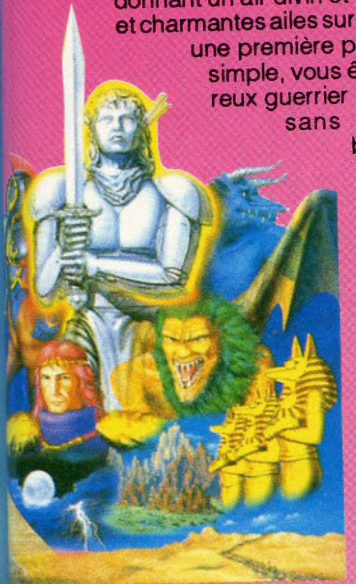


J'm DESTROY

Actraiser

Dans Actraiser vous incarnez un petit ange, qui partout où il passe essaye de faire le bien, mais cette fois-ci sa tâche sera longue et délicate car le diable en personne, incarnation du mal si il en est, a envoyé ses émissaires pour vous barrer la route et pour transformer votre mission de bienfaisance en un véritable cauchemar. Si il est assez difficile de situer Actraiser en tant que «jeu parmi les jeux». Première chose, parlons du but. En tant qu'ange vous avez la possibilité soit de vous transformer en véritable chevalier de combat avec armure, épée et tout ce qu'il faut pour être respecté, soit de conserver votre forme naturelle, l'auréole sur la tête, vous donnant un air divin et deux petites et charmantes ailes sur le dos. Dans une première partie, la plus simple, vous êtes le valeureux guerrier sans peur et sans reproche bourreau des cœurs de ces dames, parti dans une lutte acharnée pour retrouver son territoire envahi par les forces du mal. Cette partie représentée tout à fait classiquement comme un simple jeu de plateforme n'apporte pas de grandes surprises, si ce n'est que les graphismes et autres décors de donf sont tout bonnement fantastiques, on en est même à se demander comment tout cela peut tenir sur une si petite cartouche! Dans un second temps et une fois la première mission effectuée, vous retrouvez votre forme primitive d'ange. Et cette fois-ci, la tâche est plus délicate et ressemble dans le concept de base à celle qui vous avait été assignée dans Populous. En tant que sous-fifre de Dieu, vous devez donner la vie, et faire copuler un couple de fermiers, sorte de d'Adam et Eve d'après l'heure pour peupler et reconstruire le territoire auparavant dévasté. Bien sûr, vous possédez tout pouvoir sur le temps, pour faire prospérer votre peuple vous pourrez par exemple arroser les cultures en envoyant des petits nuages au-dessus des champs, faire apparaître quelques rayons de soleil, ou pour éviter certaines attaques ennemies dévaster à grands coups de tremblements de terre leur territoire. Tout à l'écran se dirige par des icônes, chacun ayant une action bien spécifique, mais malheureusement tous les commentaires sont encore en Japonais. Et pourtant lorsqu'on se prend bien la tête, lorsqu'on repère qui fait quoi et à quel moment, on arrive plus ou moins à avancer et à se débrouiller pour enfin prendre son pied. Tout comme le concept, Actraiser surprend par ses bandes sonores d'une superbe qualité, passant allégrement de musiques classiques à des musiques synthétiques à en faire baver Jean-Michel Jarre. Actraiser est un jeu hyper-prenant à condition de s'y pencher d'un peu plus près.

J'm DESTROY





EDITEUR : QUINTET/ENIX
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 19
PRIX: 600 FRANCS ENVIRON

SUPER FAMICOM **90%**

Pilotwings

Tout comme F-Zero, le premier jeu de la Super Famicom à exploiter quelques-unes des possibilités de la machine en matière de gestion d'écran, Pilotwings nous en met plein les mirettes. A la première partie par exemple vous ne pourrez piloter que des engins bas de gammes, sans grande responsabilité. Deux épreuves vous seront alors proposées, celle du Light Plane (une sorte de petit biplan) qu'il faudra faire atterrir sur une piste située juste en face, et l'épreuve du Skydiving (un saut en parachute de précision de plus de 3500 mètres). En cas de réussite à ces deux épreuves une licence vous sera accordée. Cette licence vous permettra par la suite de participer à de nouvelles épreuves, certaines originales comme celle du saut de précision en deltaplane, ou celle du rocket-belt (une espèce de propulseur spatial, bien connu des astronautes américains) dans laquelle il faudra non seulement atterrir entier mais aussi passer à travers des anneaux suspendus, histoire de marquer quelques points supplémentaires ou d'autres ressemblant aux épreuves précédentes mais avec de nouvelles difficultés à affronter. La dernière épreuve vous mettra dans la peau d'un pilote d'hélicoptère investi d'une mission: l'attaque d'une base ennemie. A chaque nouvelle licence, un code vous sera délivré. Ce code de six chiffres vous permettra, comme d'habitude, de reprendre une partie en cours après avoir éteint la console. Comme je vous l'avais dit dans le début de ce test, Pilotwings utilise toutes les techniques qui font de la Super Famicom la fantastique console qu'elle est. Au moment de l'atterrissage par exemple, la piste que l'on découvre au loin apparaît en grandissant en fonction de votre approche d'une manière réaliste et rapide, jamais, je dis bien jamais nous n'avions vu une animation en trois dimensions aussi fluide et aussi rapide, tout se passe comme une lettre à la poste (bien qu'actuellement on constate quelques erreurs de ce côté!), je n'ose même pas imaginer la qualité d'un simulateur de vol du genre de Flight Simulator sur cette console si elle avait été munie d'un clavier. Au niveau sonore, là encore Nintendo frappe très fort puisque dans l'épreuve du saut en parachute ou entend d'une façon très réaliste le vent venir frapper les vêtements du parachutiste, tout en présentant une très bonne musique de fond. Pilotwings est donc un soft riche et impressionnant, mais qui est un petit peu trop simple à l'usage.

J'm DESTROY



EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 19
SON: 18
MANIABILITE: 19
PRIX: 600 FRANCS ENVIRON

SUPER FAMICOM **86%**

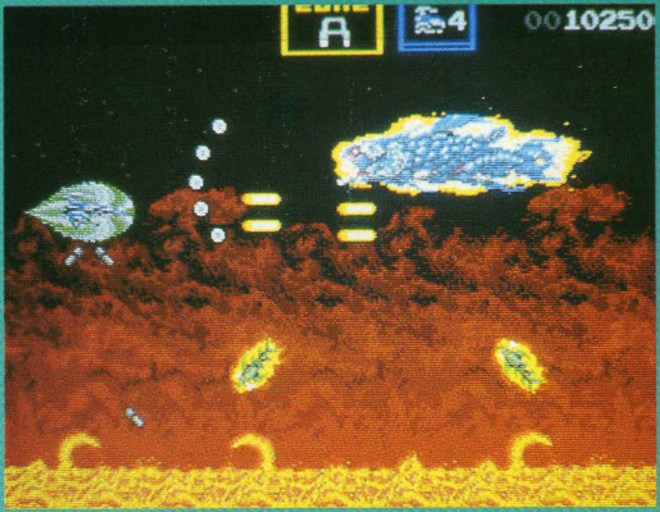
DARIUS II

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 18
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
89%

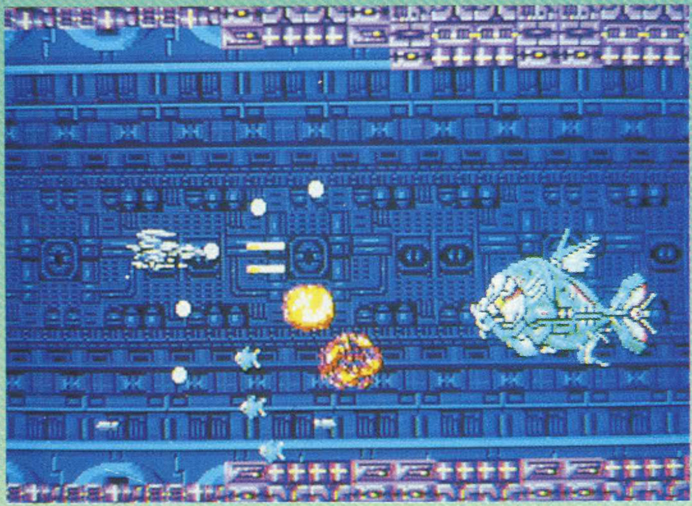
En général, un jeu sur Megadrive est programmé et mis sur une cartouche d'une capacité mémoire allant de deux mégas pour les jeux les plus simples, à six pour les jeux un peu plus complexes. Mais avec Darius II les frontières de la mémoire «siliconienne» sont repoussées jusqu'aux huit mégas sur cartouche. Cette taille mémoire importante pour un jeu sur Megadrive à deux répercutions immédiates. Premièrement, le prix de la cartouche à l'achat pour la société éditrice, en l'occurrence Taito, est plus chère, donc les revendeurs la touchent également plus cher, et par transitivité, vous l'avez vous aussi pour plus cher, logique. Déjà qu'un jeu sur Megadrive c'est pas donné, avec Darius on atteint les summums! Deuxièmement, si la taille mémoire de la cartouche est plus importante, le jeu risque lui aussi de comprendre quelques détails ou une richesse de jeu plus importante que celle de ses concurrents. Effectivement, avec le double de la taille moyenne, y a de quoi faire quelque chose de bien, quelque chose de plus imposant, bref quelque chose de plus et de mieux fini. En effet, si Darius II est un peu décevant par rapport à ce qu'on attendait de lui, ce jeu de Taito reste cependant extrêmement varié et intéressant. Alors que les principaux jeux de tir présentent en moyenne six ou sept niveaux, bien que Dangerous Seed également testé dans ce numéro en présente douze, Darius II lui pavoise et aligne ses vingt-six niveaux, exactement le même nombre que le Super Darius de la PC Engine en CD Rom! Et de un. Toujours contrairement aux autres Shoot'Em Ups sur console, Darius ne se déroule pas linéairement, c'est-à-dire qu'une fois le jeu fini (je vous rassure tout de suite, ce n'est qu'une hypothèse, car le jeu en lui-même est très difficile) vous pouvez parfaitement tout recommencer et découvrir des niveaux qui vous étaient encore inconnus. En fait, je ne saurais pas exactement vous dire avec une certitude absolue combien de chemins sont envisageables pour le terminer, mes connaissances en mathématique de dénombrement étant encore fort limitées, mais à vue de nez il y aurait environ une douzaine de manières de le finir, et encore je suis sûr de mésestimer la chose, et de deux! A part cela, pas de très grosses surprises en perspective, le déroulement de Darius est classique. Le jeu est animé par un scrolling horizontal de droite à gauche sur deux plans. Les décors de fond sont variés, on passe aussi allégrement du fin fond (décidément!) d'un souterrain, aux galaxies les plus éloignées en passant par des volcans en éruption ou par des complexes entièrement robotisés. Musicalement également excellent, Darius II comporte cependant un léger défaut mais bien compréhensible. La taille des sprites est à mon sens un peu petite pour satisfaire tous les adaptes du Shoot'Em Up. Mais comme dirait le proverbe: «A petits sprites, grande vitesse». Reconnaisons-le bien volontiers, Darius II ça bourre et ça carbure. Peut être un peu décevant pour certains, hyper-prenant pour d'autres, Darius II reste à l'évidence un grand jeu de tir.

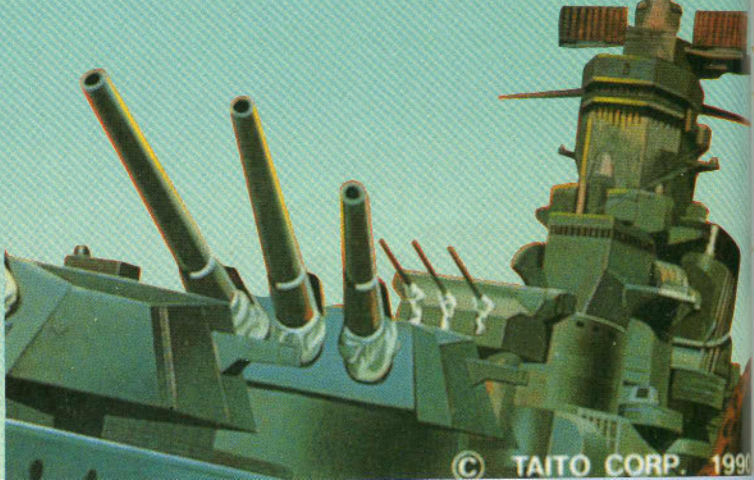
J'm DESTROY











Gain Ground

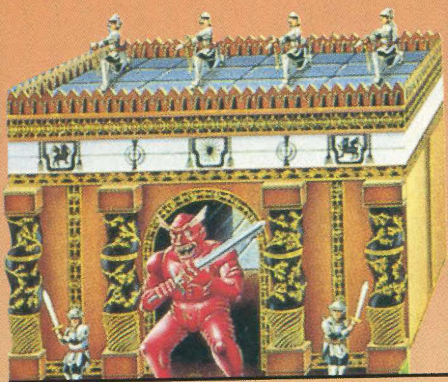
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 16
SON: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

SEGA
60%





Dans un immense labyrinthe, dont le centre est occupé par l'ordinateur-mère, des hommes et des femmes vont devoir lutter contre une multitude d'androïdes rendus fous-furieux, justement, par le dérèglement de leur maman-ordinateur. Maintenant, le dérèglement semble général: les humains eux-mêmes semblent sortis soit de l'âge des cavernes, soit du moyen-âge ou soit encore des temps modernes. Tout cela donne à chaque guerrier des possiblités diverses que le - ou les, puisque l'on peut jouer à deux en même temps - joueur va devoir gérer, tel un général d'armée, ceussent qui devront aller au casse-pipe. Il s'agit d'un jeu d'arcade comprenant cinquante tableaux qu'il faut traverser en essayant de récupérer, chemin faisant, des guerriers bloqués sur le champ de bataille. En quelque sorte, cela ressemble à la balle au prisonnier. C'est l'un des charmes de ce jeu qu'il est par ailleurs difficile de classer: lorsqu'un de ses guerriers est bloqué sur le terrain, on peut parfois le récupérer avec un autre guerrier, comme si la solidarité n'était pas un vain mot. De plus, cela permet, à chaque tableau d'augmenter son potentiel de guerriers, lesquels seront nécessaires pour vaincre l'ordinateur-mère, au tableau final. Mais attention de ne pas se faire toucher après avoir secouru une victime; l'élimination est alors définitive.



Le jeu, dont la traduction française signifie gagne-terrain, est d'une difficulté relative et les spécialistes de la console le trouveront certainement trop facile, du moins dans sa plus grande partie. Les moins aguerris et les plus petits trouveront un plaisir certain à jouer, surtout en équipe mixte, puisque les guerriers sont séparés, d'un côté les mâles de l'autre les femelles. Un peu de stratégie, beaucoup de malice, un peu d'entraînement, beaucoup de solidarité et voilà un ami de gagné! Au propre comme au figuré! En résumé, un jeu pour les plus jeunes, dont la durée de vie risque, tout de même, d'être assez courte.

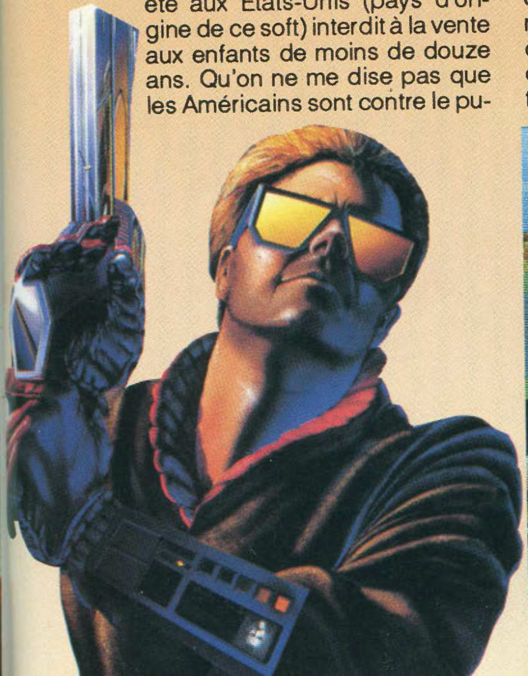
J'm DESTROY

technocop

EDITEUR: RAZORSOFT
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 07
MANIABILITE: 08
SON: 10
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

MEGADRIVE
55%

Technocop, nous vous en parlions le mois dernier dans les Telex de Consoles News, en effet ce jeu de Razorsoft est le premier jeu à avoir été aux Etats-Unis (pays d'origine de ce soft) interdit à la vente aux enfants de moins de douze ans. Qu'on ne me dise pas que les Américains sont contre le puritanisme, je ne le croirai pas! Si Technocop est le nom de ce jeu, c'est également le surnom du principal intéressé et de la vedette: vous. Flic de votre état, vous devez éliminer de la surface du pays toutes les mauvaises herbes qui poussent sur le pas de votre porte, et des mauvaises herbes, ce n'est pas ça qui manque aux USA, trafiquants d'armes, de drogues, voleurs, violeurs, etc... Le jeu lui, se déroule en deux phases bien distinctes. Une course de voiture dans laquelle vous devez allez le plus vite possible pour arriver à destination en évitant soigneusement les voitures ou les motards que vous doublerez et un jeu de genre Beat'Em Up, qui vous conduira tout droit dans les repères des plus gros truands du pays. Venant en droite ligne de l'Amiga et du ST, où ce jeu n'avait rencontré que très peu d'adeptes, Technocop sur Megadrive n'en rencontrera, c'est à parier, pas beaucoup tant la réalisation est bâclée. Dans la partie Beat'Em up, le scrolling est pour une Megadrive étonnement saccadé, l'animation du flic de choc que vous êtes censé incarner est lente et peu précise, en un mot nulle. De plus, ne comptez pas non plus sur les graphismes pour rehausser le tout, ils sont eux aussi en dessous de tout, la musique je n'en parlerai même pas puisqu'il n'y en a pas. On se demande vraiment ce qu'est venu faire Razorsoft dans cette galère...





J'm DESTROY



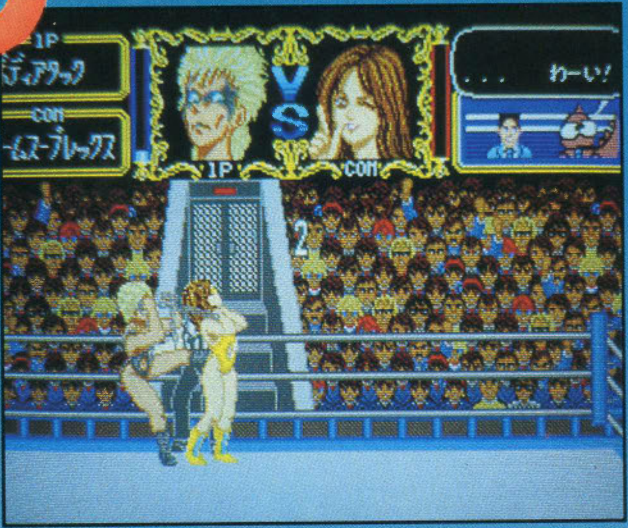
Ringside Angel

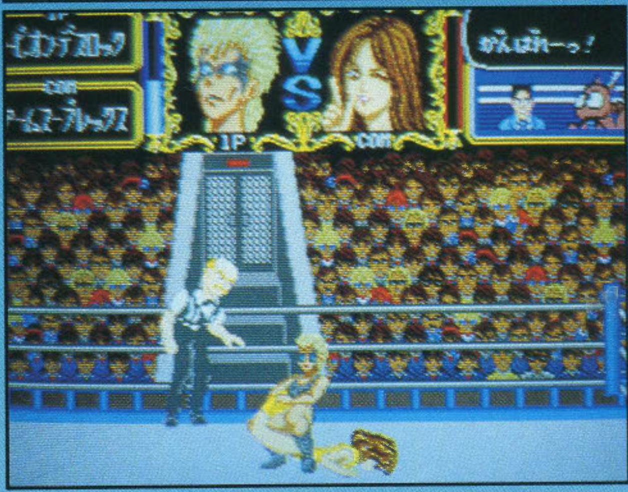


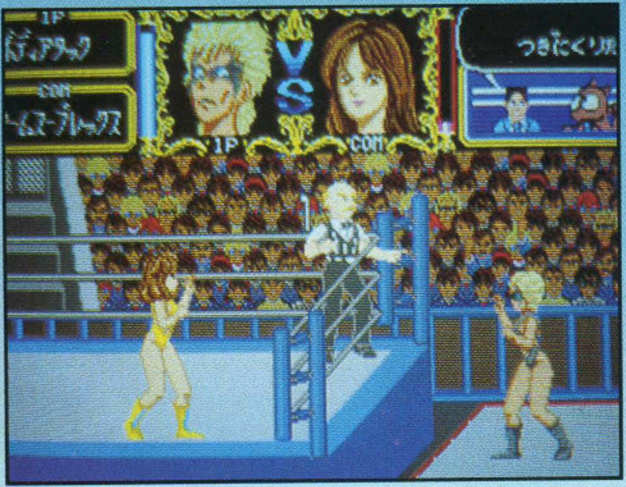
Si sur PC Engine on a déjà eu droit à quelques simulations de Catch, sur Megadrive Ringside Angel est la première du genre et inutile de vous faire languir plus longtemps, c'est une belle réussite. En général lorsqu'un jeu est introduit par une vedette (voir Moonwalker par Michael Jackson, John Madden American Football par john Madden, Pat Riley Basket Ball par Par Riley), ces vedettes sont Américaines, mais cette fois-ci et cela grâce à Asmik la vedette c'est Kyuty Suzuki (qui n'est pas la fille du constructeur de motos), championne parmi les championnes du catch au Japon. Inconnue chez nous, Kyuty est là-bas un véritable symbole de la vitalité et de la volonté des Japonaises à sortir du carcan des traditions japonaises. Avouons-le, le catch c'est tout de même pas un sport très féminin. Enfin, si madame Suzuki est heureuse, tant mieux pour elle, et tant mieux pour nous car comme vous allez le constater Ringside Angel est une des meilleures simulations de ce sport sur console, bien au dessus en tout cas de Champion Wrestler sur PC Engine testé également dans ce numéro. Dès l'introduction de la cartouche, juste après la page de présentation, vous avez le choix entre quatre catcheuses différentes.

Et c'est là où réside la principale originalité de ce jeu de catch. En général lorsqu'on parle de bagarre, de baston, on pense plutôt à de grands gaillards, bien bâtis avec des muscles à en faire craquer les plus fidèles des Body-Buildeurs! Mais cette fois-ci avec Ringside Angel les lutteurs sont toutes des femmes toutes charmantes en apparence mais toutes également déchaînées une fois sur le ring. Après cette sélection, il vous faudra encore déterminer le type de jeu dans lequel vous désirez participer: en parties libres, ou en championnat. Comme dans presque toutes les simulations de sports, dans Ringside Angel il est également possible de jouer à deux simultanément et une fois de plus même si ce jeu seul est très satisfaisant à deux on s'éclate encore plus. On s'amuse à voir nos deux catcheuses dans des positions aussi étonnantes que surprenantes, le kamasutra est d'ailleurs complètement dépassé et semblent manquer d'imagination devant ce qui se passe à l'écran! Au niveau du jeu proprement dit, chacune des catcheuses possède des prises spéciales qu'elles exécutent toutes à la perfection, mais attention n'abusez pas de ces prises, car l'adversaire peut apprendre rapidement et la technique employée peut parfaitement se retourner contre vous plus vite que vous le pensez. Lors des combats, le ring est animé d'un scrolling horizontal, assurant ainsi une bien plus grande surface de jeu, agrandie encore par le fait que les combats peuvent se dérouler en dehors de celui-ci et se poursuivre juste à côté des tribunes, sous les encouragements du public. Superbement animées, les catcheuses sont également parfaitement maniables, le seul problème résidant dans la langue qui là encore est le japonais. Mais avec un petit peu d'habitude, on apprend vite les bonnes positions et comment les réaliser avec le joystick. Ringside Angel est une très bonne alternative à tous les Shoot'Em Ups qui sévissent sur cette machine.

J'm DESTROY









EDITEUR: ASMIK
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 19
SON: 16
REALISME: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
80%

EDITEUR: NCS/DREAMWORKS
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
SON: 15
MANIABILITE: 19
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

MEGADRIVE 67%

TRAMPOLINE TERROR!

La plus belle planète du système solaire a de gros ennuis. L'empire du mal, Balos, a entouré la terre d'une grille de force et menace tous ses habitants. Cette grille est assez étrange car pour une très grande partie formée de trampolines, d'explosifs et peuplée de petites créatures assez étranges prêtes à la défendre jusqu'à la mort. Et comme comme dirait l'autre, un malheur n'arrive jamais seul, la reine Carina a également été enlevée par Balos. Comme vous êtes l'homme le plus intelligent et le plus fort de la terre, vous décidez de partir à sa recherche et ainsi de redonner à votre planète la joie et la quiétude qui était la sienne avant que ce drame arrive. Mais avant de réussir la mission que vous vous êtes fixé et avant de délivrer la reine, vous devrez surmonter les trente-trois niveaux de la grille. Pour détruire chaque grille vous devez tourner chacun des interrupteurs de couleur et attendre quelques secondes afin qu'ils explosent. Pour éviter les petites vermines qui se présentent devant vous, vous avez deux solutions: soit sauter sur les trampolines et passer ainsi au dessus des poursuivants, soit leur balancer sur la tronche des petites bombes que vous aurez préalablement pris soin de ramasser sur la route. Animé par un scrolling multidirectionnel sur deux plans, Trampoline Terror présente des graphismes assez enfantins, qui plairont aux plus jeunes d'entre vous. Doté d'une parfaite maniabilité et d'une bande sonore très gaie, ce jeu programmé à l'origine par NCS devient cependant assez rapidement ennuyeux, l'action ne se renouvelant que trop rarement. Enfin, ce jeu présente la particularité de fonctionner aussi bien sur la Megadrive française que sur la japonaise, la cartouche étant une cartouche pour Genesis.

J'm DESTROY





MEGAPANEL

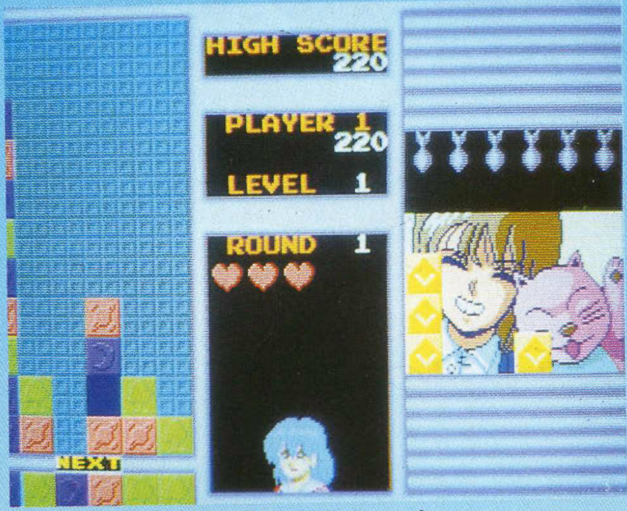
EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 18
SON: 17
INTERET: 16
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE 75%

Ce mois-ci la Gameboy et la PC Engine nous ont gratifié de deux très bonnes adaptations de Tetris, qu'en sera t-il de Megapanel? Ehhh, oui encore une fois, Megapanel est une adaptation de ce jeu parmi tant d'autres, mais cette fois-ci et différemment de Cadillac II, le croisement s'effectue avec le jeu du Pousse-Pousse ou du taquin si vous préférez. A l'écran des carrés de couleurs, chacun comportant des idéogrammes que je sens être de nationalité japonaise ou des formes géométriques, le but de Megapanel est comme pour Tetris de faire disparaître le maximum de carrés à la fois, chacune ne pouvant s'annuler qu'à raison de trois carrés par série. Partant de règles simples, comme Tetris, Megapanel n'en est pas moins divertissant, certes, on aurait préféré une conversion de ce jeu sur Gamegear, la portable de Sega, ce jeu se prêtant bien mieux à ce type de console qu'aux consoles de table du style de la Megadrive. Mais bon, puisqu'il en est ainsi faisons nous une raison. De toutes façon Megapanel n'est pas un jeu raté. Le graphisme des différentes pièces et les couleurs choisies sont parfaitement adéquates et ne fatiguent pas les yeux, les programmeurs de Namcot ont même pensé à implanter une option permettant de jouer en noir et blanc, bien pratique quand les couleurs ne signifient pour vous pas grand-chose (suivez mon regard!). A Megapanel, toujours tout comme Tetris il est possible de jouer à deux l'un contre l'autre, les mêmes carrés sortiront alors et comme à deux on s'amuse deux fois plus, on sera satisfait par cette option. Pour conclure voici un message personnel: Messieurs de Sega, pourquoi à la place de créer des clones de Tetris n'essayeriez-vous pas de racheter les droits, hein? C'est pas une bonne idée, ça?

J'm DESTROY





Sélection MICROMANIA

BATTLE SQUADRON

MEGADRIVE 82% A DEUX

MEGADRIVE 72% SEUL

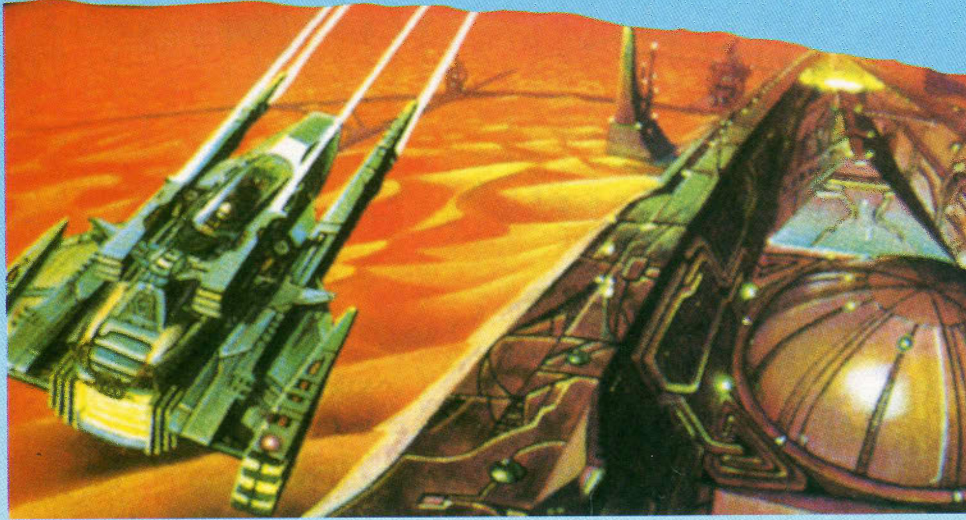
Un message de la base spatiale Galax Lunar parvient sur vos télescripteurs: «Au commandant de l'escadron groupe V... stop... Les commandants Berry Mayers et Lori Bergin maintenus en otages par les forces Barras... stop... attaqués par croiseur galactique Barrax... stop... Toutes permissions pour vous et vos hommes annulées... stop... Confinement de tous les pilotes... stop... Attendons vos ordres... stop...». C'est sur ces quelques mots que se termine cet angoissant message. Que faire, en tant que commandant vous savez pertinemment que la mission de Mayers et de Berfin était capitale et que les informations qu'ils ont pu recueillir avant leur capture sont d'une importance primordiale pour la défense terrestre. En pesant le pour et le contre vous vous décidez enfin, et envoyez deux croiseurs inter-galactiques à la recherche de vos deux amis. Cependant si vous êtes seul devant votre écran, vous pouvez parfaitement décider de partir à l'aventure sans partenaire, dans ce cas, le nombre d'adversaires présents serait bien inférieur. Déjà bien connu par les possesseurs d'Amiga, la réalisation de ce Shoot'Em Up à scrolling vertical sur deux plans n'a rien à envier à ce dernier. J'ajouterais même qu'heureusement, car si on commence à avoir des doutes sur les capacités de la Megadrive en matière de jeu de tir, on en sortirait plus et on serait en droit de se poser des questions quant à l'utilité d'acheter une console si l'ordinateur est de la même utilité. Et pourtant, Battle Squadron laisse quand même quelque peu perplexe, puisque la version Megadrive est non seulement presque identique à la celle de l'Amiga mais et c'est sans doute là que le bât blesse, elle est de loin inférieur aux meilleurs Shoot'Em Ups sur cette console. La seule originalité notoire est la possibilité de jouer à deux simultanément. A part cela, Battle Squadron possède toutes les qualités du parfait jeu de tir, des options customisant votre vaisseau galactique à ne plus savoir qu'en faire, un menu spécial permettant après la page de présentation de sélectionner le nombre de crédits disponibles (de un à trois), le nombre de tirs ennemis présents simultanément à l'écran (de huit à seize) et enfin la vitesse de déplacement de ces tirs (de 75 à 250 unités). Graphiquement et musicalement parfaitement réalisé, avec ses musiques et ses sons digitalisés, Battle Squadron possède néanmoins un défaut de taille. Lorsqu'on joue seul, et même dans la configuration la plus simple, ce jeu d'Electronic Arts est pratiquement injouable, sa difficulté étant bien trop grande. Ce n'est que lorsqu'on joue à deux que Battle Squadron donne tout son éclat, et dans de telles conditions, de l'éclat, cette super production en a, il n'y a aucun problème à ce propos. En conclusion, nous pourrons donc dire que si ce jeu n'est pas très original, il reste quand même parfaitement agréable et plaisant quand on y joue à plusieurs.

J'm DESTROY



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 17
MANIABILITE: 16
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON









SUPER FAMICOM
64%

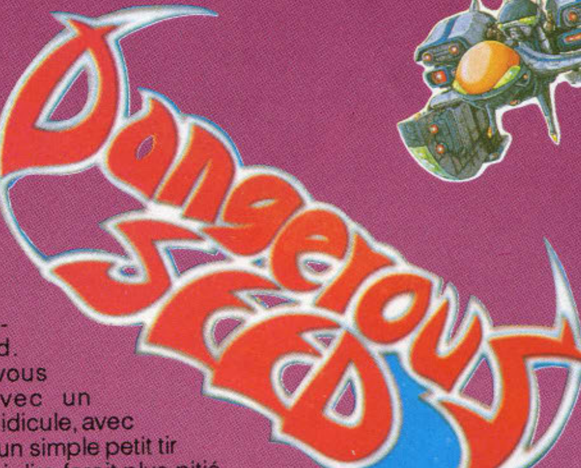
EDITEUR : KEMCO
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 11
MANIABILITE: 12
SON: 13
PRIX: 600 FRANCS ENVIRON

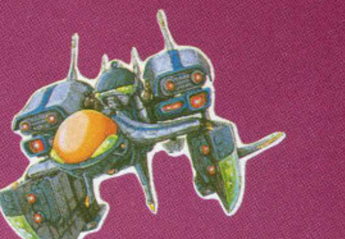
Déjà converti sur pratiquement tous les ordinateurs ludiques, Bombuzal n'est pas un jeu inédit. Pur jeu de réflexion, Bombuzal tranche par rapport aux six autres réalisations déjà testées sur Super Famicom. D'une part parce que le jeu n'est pas un jeu d'action, mais également parce que sa réalisation laisse également perplexe lorsqu'on connaît les capacités de la machine sur laquelle il tourne. A l'écran vous dirigez une espèce de petit monstre tout rigolo qui pour passer au niveau supérieur doit faire exploser chacune des dalles du niveau dans un ordre précis sans exploser lui-même, et c'est là où réside toute la difficulté de Bombuzal, la déflagration de l'explosion ayant toujours une répercussion sur les dalles voisines.

Le but étant comme vous l'avez sans doute compris d'éliminer toutes les dalles sauf celles sur laquelle vous êtes installé. Techniquement parlant, Bombuzal est loin d'être un soft de génie, s'il est vrai que les sprites et principalement le sprite du monstre est particulièrement gros, il est aussi vrai qu'ils sont en général relativement mal animés surtout lorsqu'on joue en trois dimensions. A propos de 3-D, dans Bombuzal vous avez le choix dès le départ entre deux types de vues différentes, pour ma part je vous conseille celle en 2-D permettant une bien meilleure vision des choses. Doté d'une musique somme toute assez moyenne, Bombuzal est un jeu assez décevant, bien en deçà de ce qu'on connaît sur cette console.



J'm DESTROY





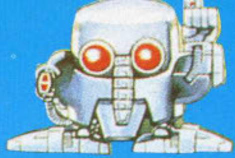
On prend presque les mêmes, et on recommence! Dangerous Seed est encore un jeu de tir à scrolling vertical sur plusieurs plans, deux en fait. A ce propos je voudrais ouvrir une parenthèse. Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais sur Megadrive tous les Shoot'Em Ups comportent exactement le même schéma graphique. A gauche l'aire de jeu, occupant à peu près les trois quarts de l'écran, et droite une bande en général noire qui permet de connaître la nombre de vaisseaux restants, la configuration dans laquelle vous êtes, le score et toutes les autres données propres au jeu. Il est assez marrant de constater qu'absolument tous les jeux de tir à scroll vertical sur cette console suivent ce schéma, c'est à se demander si la Megadrive est capable de bouger un écran entier dans le sens de la hauteur? J'espère un jour avoir une explication, ou un démenti par l'exemple car je me pose vraiment des questions. Fin de la parenthèse. Cela dit vous connaissez maintenant les grandes lignes de Dangerous Seed. Au départ, vous démarrez avec un vaisseau tout ridicule, avec comme arme un simple petit tir laser qui à vrai dire ferait plus pitié qu'autre chose. Mais rapidement après la destruction de quelques ennemis, des options se libèrent et permettent le gain non seulement d'armes supplémentaires, mais également des bonus augmentant la célérité de votre vaisseau de façon considérable, le vaisseau devenant vite incontrôlable, suffisamment tout de même pour encore éviter les tirs ennemis. En tout douze niveaux chacun conclus par des monstres de fin, vous feront face. D'une animation très rapide, les sprites étant en moyenne assez petits, Dangerous Seed est un bon jeu de tir mais qui n'apporte pas grand chose par rapport à tout ce qui existe déjà sur cette bécane.

J'm DESTROY



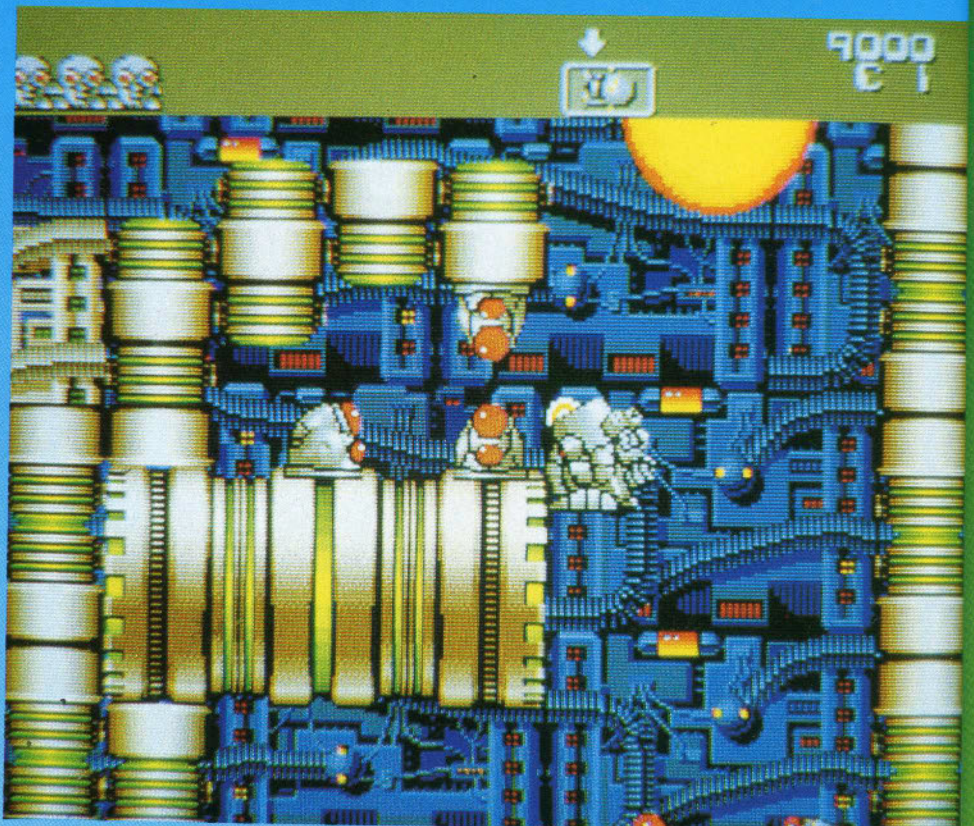
EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRONVU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
70%



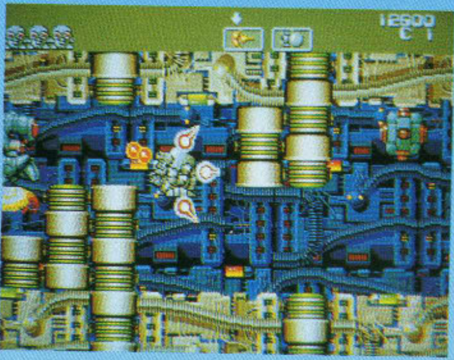
ATOMIC ROBO-KID

La galaxie n'était plus qu'un simple capharnaüm sans nom. Des parasites de toutes sortes émanant de peuples sans foi ni loi pourrissaient l'atmosphère de leur puanteur malodorante, des puanteurs bien odorantes de toutes façons moi je connais pas. La situation ne pouvait plus durer. C'est alors qu'un petit robot, tout droit sorti de nulle part décida de partir dans une lutte sans pitié contre les envahisseurs malsains. Ce petit robot, tout mignon, c'est vous qui le dirigerez. Au cours de votre périple, vous devrez visiter plusieurs planètes, chacune comportant des créatures assez peu fréquentables. Il y a entre autres les globuleux, ceux-là ne vous poseront pas trop de problèmes puisqu'ils sont plus collants que dangereux. Les grandes spirales, elles, sont beaucoup plus énervantes puisqu'elles foncent sur vous et font tourner leurs hélices dans l'espoir de broyer vos pauvres petits circuits intégrés. D'autres encore arrivent en vague en envahissant l'écran de leur tir laser, plus beaucoup de place dans ces conditions pour vous échapper.

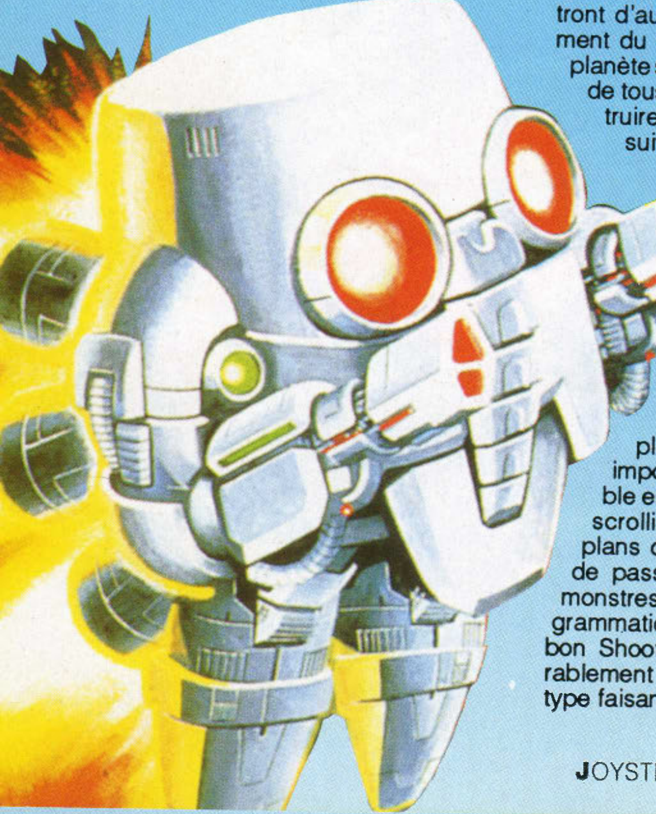


Heureusement qu'en tuant certaines créatures, celles-ci pourront laisser échapper des pastilles de couleurs. En tirant sur ces pastilles, vous pourrez choisir l'arme la plus adéquate à la mission et au terrain sur lequel vous allez immédiatement vous essayer. Parmi ces armes on trouve le Missile Bomb, un gros missile que vous pouvez tirer dans toutes les directions et qui arrête les tirs ennemis, le Fire 2 qui n'est rien d'autre que votre arme d'origine dont la puissance a été multipliée par deux. Le Three Way est un laser qui tire dans trois directions, pas très puissant cette arme se révèle cependant très efficace. Bien plus dévastateur, mais également bien plus difficile à obtenir, le Five Way Balkan tire des rafales dans cinq directions, mais son champ d'action est bien plus faible que toutes les armes précédentes. Enfin, dans Atomic Robo-Kid, il est également possible d'obtenir des Speed-ups qui vous permettront d'augmenter la vitesse de déplacement du petit robot. Au cœur de chaque planète se trouve le vaisseau-mère centre de tous vos problèmes, qu'il faudra détruire pour espérer passer à la planète suivante. Ces vaisseaux parfois de taille impressionnante, puisque pouvant atteindre et même dépasser la taille de l'écran, sont en général tout comme l'ensemble des sprites de ce jeu parfaitement animés. Le graphisme d'Atomic Robo-kid sur Megadrive est bien plus fin que celui de la PC Engine, cela lui confère un plaisir de jeu également bien plus important, d'autant plus que l'ensemble est agréablement déplacé par un scrolling multi-directionnel sur deux plans d'une parfaite précision. Bourré de passages secrets à découvrir, de monstres planqués et de délires de programmation, Atomic Robo-Kid est un très bon Shoot'Em Up qui change considérablement des sempiternels jeux de ce type faisant rage sur cette console.

J'm DESTROY







MEGADRIVE 84%

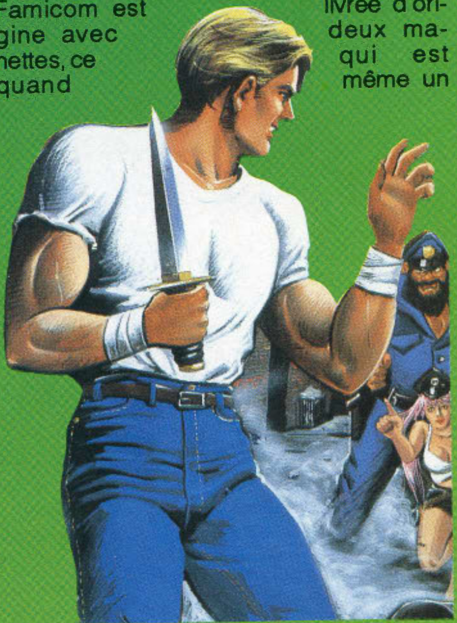
EDITEUR: TRECO
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 16
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Final Fight

SUPER FAMICOM 93%

Voilà, c'est chose faite, Final Fight est là et bien là et passez-moi l'expression: «putain, quel jeu!». En deux mots, le scénario. Deux frères, Coddy et Haggar se lancent à bride abattue à la recherche de leur sœur Jessica, enlevée par une bande de la rue dirigée par le plus grand magnat de la drogue et de la prostitution que le monde ait jamais connu. Dans de pareilles conditions, nos deux bastonneurs intrépides se lancent à donf dans la bataille, et de l'action je vous garantis qu'il va y en avoir. Aucune surprise quant au déroulement qu'on connaissait déjà en arcade, Final Fight sur Super Famicom suit trait pour trait toutes les étapes de ce jeu de baston légendaire (au même titre d'ailleurs que Double Dragon, pour les initiés des salles de jeu). On retrouve tout ce qui a fait le succès de ce jeu, à quelques détails près. Le plus gros défaut demeurant tout de même le fait de ne pas pouvoir jouer à deux simultanément, alors que la Super Famicom est livrée d'origine avec deux manettes, ce qui est quand même un détail assez choquant. A part ceci, la réalisation de Final Fight est absolument remarquable. Les graphismes sont d'une rare beauté, même si la résolution de cette console est encore inférieure à celle des bornes d'arcades, on est super étonné par ce qu'on a sous les yeux. Tous les dessins ont été remarquablement repris de la version originale, on retrouve les mêmes dégradés de bleus dans le jean de coddy, les adversaires sont animés pareillement à la version arcade et le plus surprenant de tout, c'est qu'au niveau de l'animation lorsque Final Fight présente cinq sprites d'une hauteur d'un tiers d'écran environ simultanément, il ne saccade ou ne ralentit en aucune façon. Pour mieux se défendre contre les tonnes d'adversaires qui surgiront des moindres coins et recoins présents dans le décor, nos deux frères pourront utiliser comme armes couteaux, barres métalliques, tuyaux de plomberie dissimulés dans des tonneaux qu'il faudra faire exploser. Se déroulant sur un total de six niveaux, tous conclus par un abominable énergumène de la pire espèce. Totalement extraordinaire, Final Fight est un soft éblouissant, magnifique, sensationnel, l'arcade à domicile.

J'm DESTROY





EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 600 FRANCS ENVIRON

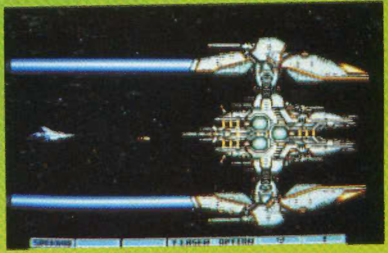
Gradius III

SUPER FAMICOM 70%

Si Gradius III est le premier jeu de tir sur Super Famicom c'est également le premier jeu tout court du géant japonais du jeu j'ai nommé Konami (Cf: dossier Japon, Joystick n°11). Une chose est sûre, lorsque l'on commence à jouer à Gradius III, c'est que ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur deux plans n'a rien de bien extraordinaire par rapport à ce qu'on connaît sur Megadrive ou sur PC Engine (deux consoles passées maîtresses en ce domaine), et je pousserais même plus loin en disant que Gradius III sur Super Famicom est un jeu raté. Pour toute société, avoir un contrat avec Nintendo et être l'un des premiers à être autorisé à développer sur une machine nouvelle et révolutionnaire comme la Super Famicom est une véritable aubaine. Le calcul est simple, et les éléments vont vous permettent de comprendre la politique de Konami: la machine est neuve, elle se vend jusqu'à présent comme des bouteilles de Coca, le carnet de commande étant rempli, trois softs dont Gradius III étaient disponibles à l'heure de sa sortie. Ces trois éléments nous permettent de comprendre pourquoi ce jeu n'est pas à la hauteur de nos espérances. Konami était sûr d'en vendre pratiquement autant que de Super Famicom, ce qui même si le jeu n'était pas d'une qualité extrême était parfaitement viable et rentable. Deux mots donc sur la réalisation de Gradius III avant de conclure. Graphiquement rien à dire, tout est presque parfait, musicalement là encore rien à dire, les bandes sonores sont remarquables. Mais alors au niveau de l'animation, excusez-moi du peu mais qu'est-ce que ça déconne, je me refuse à croire que la Super Famicom n'est pas capable d'aligner dix tout petits sprites de rien du tout à l'écran sans que le jeu s'en ressente immédiatement ralenti d'autant. Non je ne peux pas y croire, mais c'est pourtant la triste vérité. Maintenant que vous êtes prévenu vous pouvez y aller sans crainte, Gradius est un bon jeu de tir présentant de nombreuses options inédites mais qui ralentit bien trop souvent.

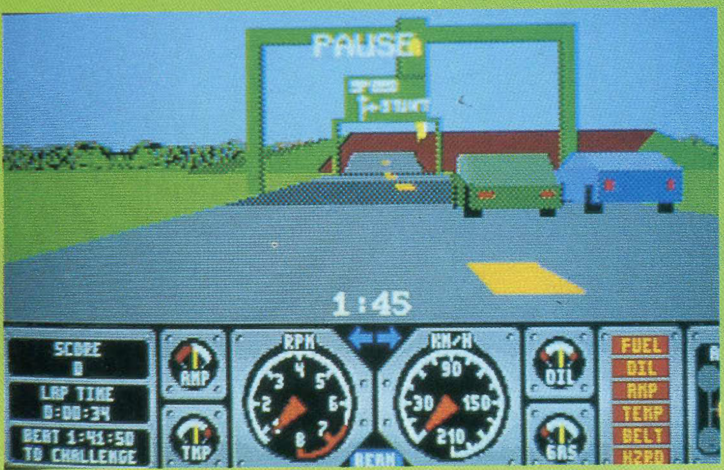
J'm DESTROY

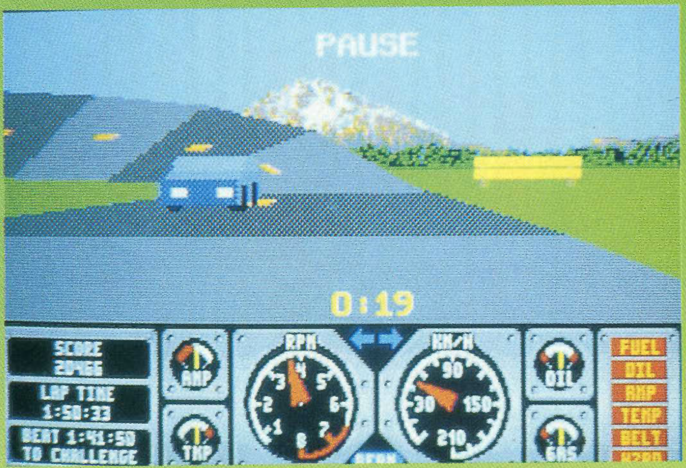




EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 12
SON: 18 MANIABILITE: 15
PRIX: 600 FRANCS ENVIRON

Hard Drivin'



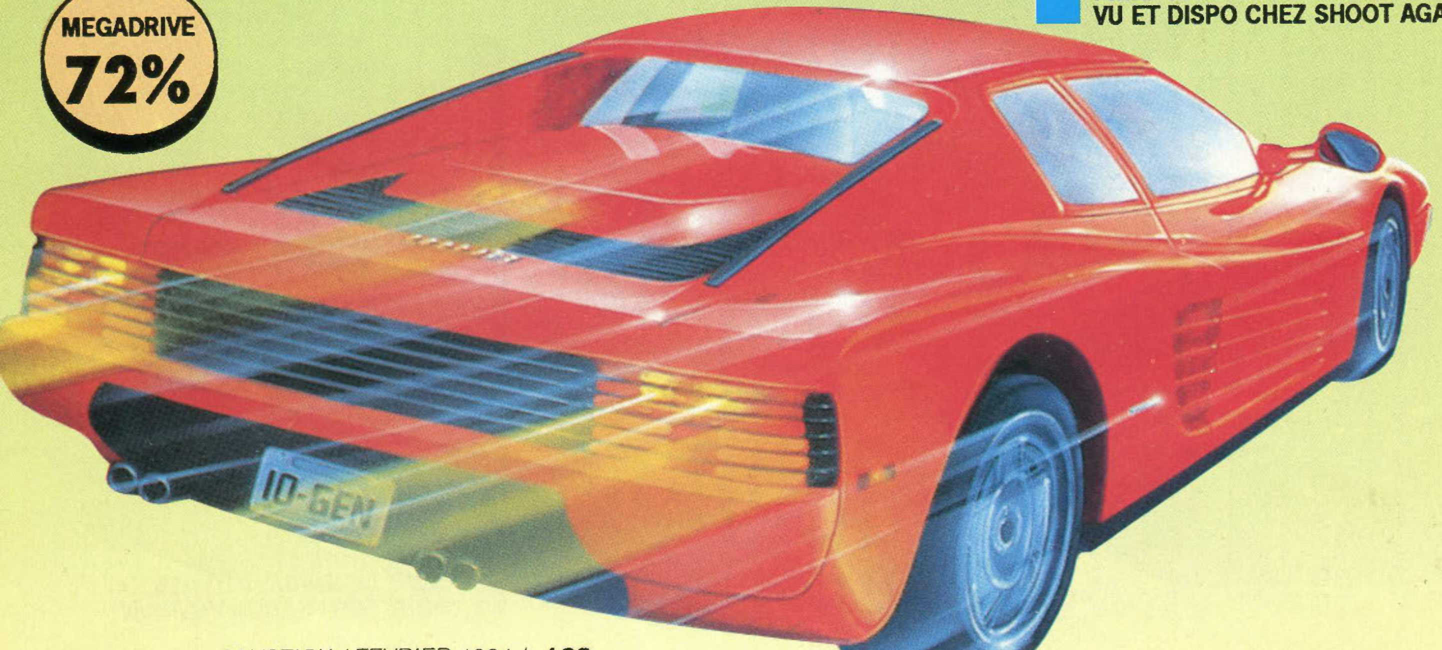


Alors que dans les salles d'arcades on ne voit guère plus d'Hard Drivin' mais de Race Drivin' qui est la suite de ce jeu d'Atari, sur console Megadrive, Tengen nous offre la première partie de cette simulation de voiture. En arcade Hard Drivin' est plus qu'une simple course de voiture, c'est une véritable simulation de conduite automobile dans laquelle toutes les paramètres de la conduite sont respectés. Ainsi toujours en Arcade, il est possible en accélérant et en contre-braquant de partir ainsi dans un dérapage contrôlé pour éviter une chute dans un précipice bordant la route, ou pour éviter les «Offroads» (les sorties de pistes) vous contraignant à ralentir. Lorsqu'on joue à Hard Drivin' ou à Race Drivin' en arcade comme je peux le faire, il est assez difficile d'imaginer une version sur Megadrive, aussi performante est cette console, tant le jeu original est complet et performant. Et pourtant, cette conversion sur la seize bits de Sega s'en tire avec les honneurs de la guerre, car il faut bien avouer que j'ai été assez surpris par la qualité de celle-ci. Evidemment l'animation est loin de celle qu'on connaît dans les bornes d'arcade mais supérieure à celle de l'Amiga ou de L'Atari ST, et comme en plus c'est la première fois que l'on découvre sur la Megadrive une animation en trois dimensions faces pleines, on est encore plus satisfait. Bien sûr, tout n'est pas parfait et est loin de l'être, la Megadrive ne possédant qu'un seul et unique petit 68000, l'animation par exemple est assez saccadée. Mais techniquement et tout à fait honnêtement je ne pense pas que la Megadrive aurait été capable de faire mieux que ce qui a été réalisé par l'équipe de Tengen. A part celà, le jeu ressemble fidèlement à la version d'arcade. Certes la voiture est nettement moins maniable, surtout si l'on choisit l'option de conduite manuelle, un joypad ne valant pas un bon volant, trois bonnes pédales et un levier de vitesse mais quand même on arrive à bien s'éclater dans les loopings ou dans les tournants relevés de la piste «cascadeur» (stunt track). Lorsque j'étais au Japon dans les salles d'arcade, Hard Drivin était également présent, mais je n'ai malheureusement pas duré longtemps, non pas que ma conduite était mauvaise, tout le monde sait bien à la rédaction de Joystick que ma conduite est exemplaire, mais toutes les voitures roulaient dans le sens inverse (au Japon, c'est comme en Angleterre, on roule du «mauvais côté»). Heureusement les programmeurs ont ici prévu le coup et dans le menu option, dans lequel est aussi possible de sélectionner la difficulté, le mode de jeu (entraînement ou compétition), la direction (normale ou inversée), la représentation en mph (miles par heure) ou en kmh, vous pouvez choisir une conduite à gauche ou à droite comme ça pas de jaloux, tout le monde il est content. Doté de graphismes assez simples, mais avec le type de représentation choisi, le calcul 3-D, fallait pas s'attendre à des miracles, Hard Drivin' est une bonne simulation qui pêchera quand même par un tout petit manque de maniabilité.

J'm DESTROY

EDITEUR: TENGEN
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 12
SON: 14
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
72%



Out Run

PC ENGINE
89%

On avait les plus grandes craintes quant à la conversion d'Out Run sur PC Engine, et cela pour plusieurs raisons. D'une part parce qu'en arcade, cette course de voiture contre la montre est une véritable prouesse technique de rapidité et d'animation, mais également parce que l'éditeur de ce soft, c'est Sega. Et l'expérience nous a déjà montré que lorsqu'un jeu était de Sega, sur PC Engine en général il était plutôt raté (rappelez-vous de l'adaptation de Golden Axe en CD Rom!). Mais heureusement dès la mise sous tension de l'appareil, le spectacle qui nous attend est bien plus spectaculaire que celui que nous pensions obtenir. Si Out Run est presque une course mythique, c'est également un des plus grands jeux d'arcade de la décennie et malgré ces quelques années, ce jeu ne détonne absolument pas en arcade du moins par rapport aux productions actuelles. Yeux rivés sur la route, mains sur le volant, sueur au front, votre petite amie sur le siège passager, levier de vitesse à votre droite, le moteur ronronnant, la Ferrari Testarossa est prête à partir et à avaler la moindre parcelle de goudron. Et du goudron, de la poussière, des flaques d'huile qu'il vaut mieux éviter, Out Run en est bourré.



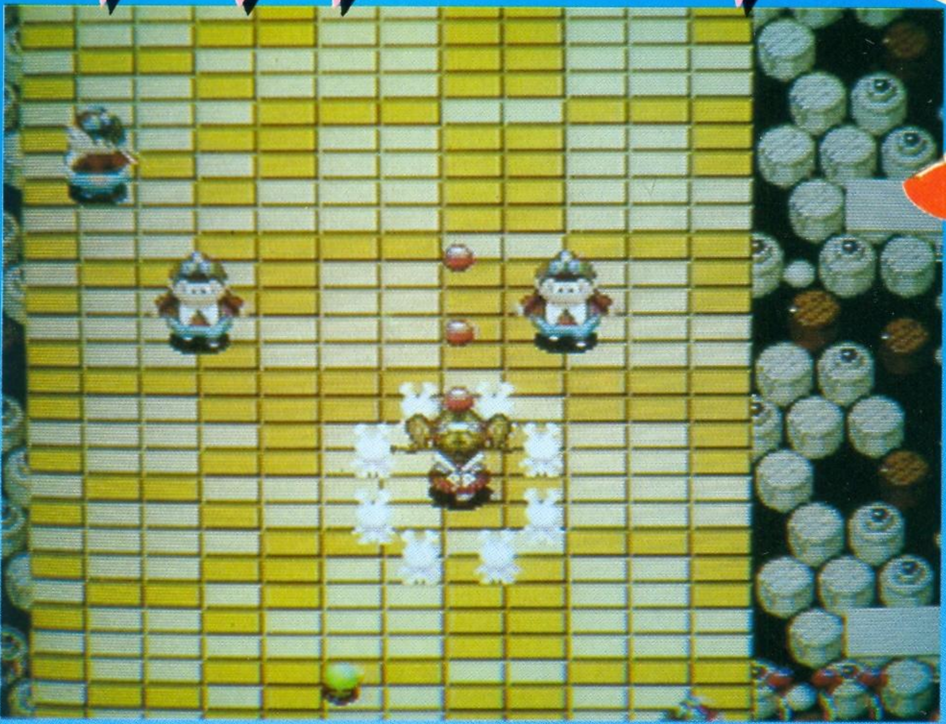
Alors que la Testarossa est vue de dos la route défilant en trois dimensions devant vous, l'écran servant également de tableau de bord vous permet toujours de connaître et de savoir exactement où vous en êtes. De gauche à droite et de haut en bas on trouve: un compte à rebours vous indiquant le temps qu'il vous reste avant le prochain checkpoint, un indicateur de score, chronomètre permettant de savoir le temps mis à chaque étape, un compteur de vitesse donnant la vitesse instantanée de la voiture, un levier de vitesse à deux crans seulement (H comme High pour les vitesses élevées, et L comme Low pour les vitesses de base, première et seconde), enfin en bas et à gauche de l'écran le dernier indicateur vous renseignera sur la course en elle-même et plus précisément au stage auquel vous participez. En tout Out Run comporte cinq stages différents, mais tout comme Darius II (également testé dans ce numéro mais sur Megadrive) cette course ne se déroule pas de manière linéaire, c'est-à-dire qu'à la fin de chaque stage vous pouvez décider de prendre certaines jonctions et ainsi changer de parcours. Cette possibilité vous permet de finir Out Run de différentes façons et non pas bêtement et passivement. Lorsqu'on connaît bien la version arcade, on est étonné de voir comment les programmeurs de NEC Avenue ont réalisé cette conversion. Absolument tous les détails sont présents, on retrouve ici à peu près toutes les sensations qui ont fait de ce jeu la légende qu'il est devenu par la suite. Dans les virages notamment, la Testarossa répond à merveille aux ordres que vous lui donnez par le biais du joystick. Même si le défilement de l'écran ne s'effectue pas à la même cadence, et si les bas-côtés ne sont pas aussi fournis, Out Run est une brillante adaptation au même titre qu'After Burner II qui était également parfaitement exécuté.

J'm DESTROY



EDITEUR : NEC AVENUE
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

MARCHEN MAZE





Décidément, ce mois-ci les Japonais se sont vraiment épris de la petite Alice, celle-là même qui avait fort à faire dans son pays des merveilles. Elle est maintenant de retour pour une nouvelle aventure. Märchen Maze est un jeu qui ressemble dans son concept de base à Valkiry's Adventure, tout à l'écran se déplaçant multi-directionnelement et de la même façon que ce dernier. Malheureusement, je ne pourrai pas beaucoup vous en dire sur l'histoire propre à ce nouveau titre de Namcot, la doc étant encore uniquement en Japonais, il faudrait peut être que Sodipeng traduise les documentations comme elle le faisait encore il n'y a pas si longtemps, car une fois de plus on ne comprendra rien quant à l'objectif précis du jeu. Mais bon tant pis, on se fera une raison car de toutes façons pour jouer à Märchen Maze, inutile de parler le Japonais ou de savoir comment extraire la racine quinzième de la somme de deux logarithmes népériens, tous deux multiples de vingt-trois en sachant que leur somme est égale à la différence entre le conscient propre et l'inconscient sale, car Märchen Maze est un simple petit jeu de tir, franchement très mignon. Parlons donc un petit peu de l'héroïne de cette nouvelle aventure, Alice ici a vraiment la tête ou l'image qu'on se fait d'elle lorsqu'on parle de ses fantastiques aventures, petite fille ravissante, elle possède néanmoins deux particularités. Deux magnifiques couettes, qui bougent en fonction de ses déplacements (ce qui apporte au jeu un air accueillant et bien sympathique), et la possibilité qu'elle a de naissance, certainement, de pouvoir pour se défendre contre les attaques malveillantes de ses poursuivants, créer à volonté des petits boules de gomme extensibles en diamètre en fonction de la durée de la pression que vous exercez sur le bouton I du joystick, le bouton II lui servira pour les différents sauts d'obstacles qu'Alice aura à effectuer, si elle veut parvenir à la fin de cette aventure. Si Alice est un jeu de tir, il se déroule d'une façon qui tranche littéralement avec la plupart des jeux de ce style sur PC Engine. L'aire de jeu, animé par un scrolling multi-directionnel sur un plan (alors qu'ici le choix d'un petit différentiel ne nous aurait absolument pas déplu) est représenté en pseudo trois dimensions comme pouvait l'être à son époque Valkiry's adventure. Bien évidemment, et comme dans toutes les aventures d'Alice, au gré de son parcours dans les méandres des diverses plateformes qu'elle aura à traverser, elle pourra rencontrer son ami le Lapin, qui lui apportera non seulement du réconfort mais également des armes magiques telles que des boules de gomme partant dans trois directions ou des anneaux de force la rendant invulnérable pendant une trentaine de secondes. Techniquement parlant, Si Alice est parfaitement bien dessinée, c'est également le cas de ses assaillants qui aussi diaboliques soient-ils sont également trognons comme tout. Guidé par une bande sonore rapide et sympathique, Märchen Maze est un jeu où la joie de vivre et où le plaisir de lutter reste intacte, et cela même si le thème pourrait sembler quelque peu enfantin aux plus âgés d'entre vous.

J'm DESTROY



PC ENGINE
82%

EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GAZZA II



Gazza est un grand footballeur, la preuve, l'équivalent anglais de L'Equipe passe son temps à publier des photos de l'intéressé, tout en nous racontant sa vie privée, de long en large. Faudra que je pense à leur écrire pour leur dire qu'on s'en fout comme de l'an quarante. Voire quarante et un.

Gazza II, donc, n'a rien d'un Space Invaders footballistique, paraît que ça colle pas à l'image de marque de notre ami en short, c'est une fois de plus un jeu de foot tentant de reconstituer l'ambiance Kronenbourgmatique des stades Heinseliens.



Tout est vu d'au dessus, des sprites détaillés courant dans tous les sens alors que vous tentez de diriger habilement le joueur qui répond à votre joystick. De passe en passe en passe, vous arriverez devant les buts adverses où, je vous le rappelle, vous devrez coller le ballon au fond des filets.

L'arbitre traîne en haut de l'écran, et prend un malin plaisir à siffler quand vous tackler un joueur par derrière, en fourbe. Faudrait réviser les règles quand on met des bêtes sanguinaires comme vous sur le terrain.

En plus du côté arcade, où vous êtes au cœur de l'action, Gazza II est rempli de tonnes de menus de simulations: composition d'équipe, vente et achat de joueurs, entraînement, tableaux de résultats visualisable grâce à des graphiques clairs mais surtout très clairs.



Pour gagner il faudra donc être un joueur complet: habile et tacticien. C'est pas donné à tout le monde, moi-même j'ai du mal à gérer mes maigres revenus. J'en profite d'ailleurs pour vous rappeler que les chèques de Noël destinés aux testeurs sont acceptés toute l'année. Chez nous, Noël n'a pas de limite.

Complet, rapide, et amusant, Gazza II est une réussite pour le premier jeu de foot qui débarque sur la GX 4000.

SEB

GX 4 000
79%

EDITEUR: GENIA
GRAPHISMES: 15
ANIMATION: 15
SON: 13
MANIABILITE: 15
PRIX: NON COMMUNIQUE



SAINT DRAGON

Alors que Saint Dragon existe déjà depuis deux ou trois mois sur ordinateurs ludiques comme l'Amiga et le ST, sur la NEC c'est la première fois que l'on a la chance de découvrir et de participer aux aventures de notre petit dragon de métal tout frais émoulu des grandes entreprises sidérurgiques de la planète minière du quatrième système solaire, troisième porte à droite. Evoluant dans un décor en deux dimensions se déplaçant de la droite vers la gauche par un excellent scrolling malheureusement encore sur un plan, notre sainteté le Dragon se voit confier une mission, qu'il aurait été très mal venu de refuser: la défense et la sauvegarde de l'univers. Outre les traditionnelles options qu'il pourra amasser au gré de son fantastique voyage aux frontières de l'inconnu, le dragon saint pourra également voir sa célérité se modifier, sa force de frappe augmenter, il pourra également devenir invincible pendant un court instant, ou encore choper au passage des options particulières et propre à ce jeu d'Aicom. La principale originalité par rapport aux autres jeux de tir sur cette console restant la possibilité qu'il a de se protéger la tête - seul point névralgique de son anatomie - des tirs ennemis avec sa queue. A part ce léger détail on retrouve dans Saint Dragon tous les détails des Shoot'Em Ups bestiaux. Avant de conclure et de parvenir à l'anéantissement total des offenseurs, il faudra passer et venir à bout des six mondes présents ici.

Graphiquement assez moyen, Saint Dragon reste tout de même un bon jeu de tir dans la lignée des Heavy Unit ou autre Down Load qui comme lui se déroulent selon un scrolling horizontal.

J'm DESTROY





PC ENGINE
72%

EDITEUR: AICOM
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 14
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

KORO DICE

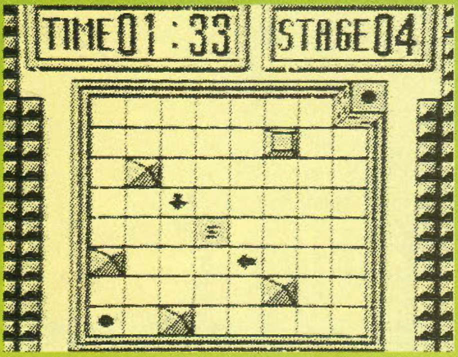


Si on regarde la moyenne des notes de jeux sur Gameboy on constatera que celle-ci est l'une des plus élevées, toutes consoles confondues. Heureusement Koro Dice est là pour baisser cette moyenne. Qu'ouïs-je, qu'entends-je, qu'accoustiquais-je, vous voulez dire que Koro Dice n'est pas un super top? Exactement, c'est parfaitement là où je voulais en venir. Mettons tout de suite les points sur les «I» avant que les explications arrivent: Koro Dice, c'est vraiment mauvais et sans aucun intérêt. Ça, au moins, c'est clair, net et sans bavure. A l'écran vous déplacez un dé sur un damier formé de 64 cases. Parmi ces cases, une comporte un certain nombre points, ceux-là même qu'on retrouve sur le dé. Se déplaçant en roulant de case en case, le dé indique donc à tour de rôle un nombre de un à six à chaque fois différent.

Le but étant de placer le dé sur la case adéquate en faisant attention de bien faire coïncider la valeur demandée. Lorsqu'en plus on vous aura dit que quelques obstacles pourront venir corser la chose en empêchant le dé de rouler correctement vous pourriez vous dire: «Mais, qu'est ce qu'il me chante celui-là, Koro Dice a l'air d'un bon jeu de réflexion comme on en connaît pas mal sur Gameboy». Mais justement non. Ce jeu de King Records, une boîte inconnue, est vraiment sans aucun intérêt, puisqu'on arrive de toute façon à placer le dé de la bonne manière sans aucun effort de réflexion. Alors, vous voulez un bon conseil?

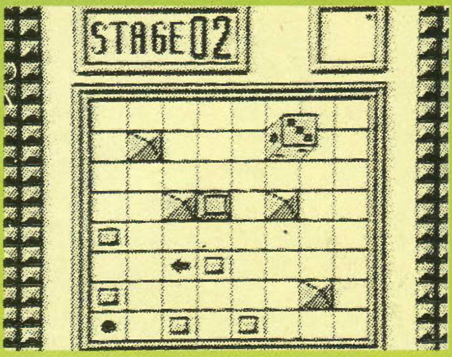
Oui, ben c'est simple n'achetez pas Koro Dice c'est certainement le jeu le plus mauvais de la Gameboy actuellement.

J'm DESTROY



GAMEBOY
40%

EDITEUR: KING RECORDS
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 14
SON: 14
MANIABILITE: 16
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne
Tél. : (1) 48 25 39 83 - Fax : (1) 46 05 75 09
Métro : Boulogne Jean Jaurès

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX 1 290 F

NEO GEO + 1 JEU TÉL.

SUPER FAMICOM DISPO. ET PRIX TÉL : 48.25.39.83

IVE ... MEGADRIVE ... MEGADRIVE ... MEGADR

MEGADRIVE + 2 JEUX	1 490 F	FIRE SHARK	375 F	POPULOUS	375 F	**NEWS**		RING SIDE ANGEL	395 F
ARCADE POWER STICK	375 F	FORGOTTEN WORLD	395 F	RAMBO III	345 F	BUSTER DOUGLAS	365 F	WONDER BOY	395 F
CONTROL PAD	169 F	GHOSTBUSTERS	345 F	RASTAN SAGA 2	365 F	BURAI FIGHTER	345 F	DARIUS 2	450 F
		GHOULS & GHOSTS	395 F	R.C. GRAND PRIX	295 F	ELEMENTAL MASTER	395 F	GAIRES	450 F
AFTERBURNER II	365 F	GOLDEN AXE	345 F	REVENGE OF SHINOBI	365 F	DANDO	395 F	HARD DRIVING	395 F
AIR DIVER	345 F	GRANADA X	395 F	SHADOW DANCER	375 F	DEATH BY STEEL	395 F	HEAVY UNIT	450 F
ALEX KIDD	295 F	HELLFIRE	395 F	SOBOKAN	395 F	DANGEROUS SEED	395 F	MAGICAL HOT	365 F
ARROW FLASH	395 F	HERZOG FREI	295 F	SPACE HARRIER 2	295 F	WRESLE WAR	375 F	ALESTE	395 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F	INSECTOR X	395 F	STRIDER	375 F	SHOVE IT	345 F	SUPER VOLLEYBALL	375 F
BATMAN	365 F	JOHN MADEN FOOTBALL	395 F	SUPER HANG ON	345 F	TRAMPOLINE TERROR	365 F	ROAD BUSTER	375 F
BURNING FORCE	375 F	KA.GE.KI	395 F	SUPER HYDLIDE	495 F	SHADOW BLASTER	395 F	BUBBLE BUBBLE	375 F
COLUMNS	245 F	KLAX	395 F	SUPER THUNDERBLADE	295 F	STAR CRUISER	375 F	GAIN GROUND	395 F
CRACKDOWN	395 F	LAST BATTLE	365 F	SUPER MONACO	375 F	ATOMIC ROBO KIDD	395 F	AERO BLASTER	TÉL.
CURSE	295 F	LAZORDA BASEBALL	450 F	SWORD OF VERMILLON	595 F	MAPPY LAND	395 F	SUPER AIR WOOLF	TÉL.
CYBERBALL	345 F	LEYNOS	375 F	TATSUJIN	295 F	TARGET EARTH	395 F	MIDNIGHT RESISTANCE	TÉL.
DARWIN 4081	295 F	MICKEY	365 F	TECHNO COP.	395 F	BATTLE SQUADRON	375 F	MASTER OF WEAPON	TÉL.
D J BOY	345 F	MOONWALKER	345 F	THUNDER FORCE 2	295 F	LAKERS V CELTIC	395 F	GYNOVY	TÉL.
DYNAMITE DUKE	365 F	MYSTIC DEFENDER	395 F	THUNDER FORCE 3	395 F	CRIME TRAVELLER	395 F	VOLFIEF	TÉL.
E. SWAT	345 F	PAT RILEY BASKETT	345 F	WHIP RUSH	345 F	STORMLORD	395 F	GAIARES	TÉL.
FATMAN	395 F	PHANTASY STAR 2	495 F	WORLD CUP SOCCER	295 F	DICK TRACY	375 F	GYNOUG	TÉL.
FINAL ZONE	395 F	PHELIOS	345 F	ZOOM	245 F	JOE MONTANA FOOT	375 F	ALISIA DRAGON	TÉL.

NEO GEO ... SNK ... NEO GEO ... SFX SUPERFAMICOM ... SFX SUP

JOYSTICK	395 F	JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F	GHOST FIGHTER	TÉL.
BASEBALL STAR	1 490 F	BOXING	TÉL.
RIDING HERO	1 490 F	ALIENS	TÉL.
NAM 75	1 490 F	W.G.P.	TÉL.
NINJA COMBAT	1 490 F	P.O.W. (suite)	TÉL.
CYBER LIPP	1 690 F	KING OF MONSTERS	TÉL.
SUPER SPY	1 690 F	BASEBALL STAR 2	TÉL.
BOWLING	1 490 F		

PRIX ET DISPO. TÉL.

POPULOUS	ARTHUR QUEST	YS BOOK III
MARIO WORLD	BIG RUN	VIOLENCE FIGHT
F ZERO	R. TYPE 2	PREHISTORIC ISLE
ACTRAISER	FIGHT CLUB	MIDNIGHT RESISTANCE
FINAL FIGHT	ZELDA III	LASER
BOMBUZAL	GRADIUS III	JELLY BEAN
PILOT WINGS	SIM CITY	HERO BATTLE 2
DRAGON FLY	S. PROF. BASEBALL	DISTANT AUGUSTA
	PAPPER BOY	GADULIN

NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC

CORE GRAFX + 1 jeu	1 290 F	DOUBLEUR	199 F	CYBER COMBAT	399 F	VALIS III (CD)	499 F	MARKEN MAZE	349 F
SUPER GRAFX	1 990 F	AERO BLASTER	399 F	LEGION (CD)	449 F	BOMBER MAN	299 F	VIOLENT SOLDIER	349 F
C D ROM	2 990 F	CADASH	TÉL.	1943	349 F	LEGEND OF TONMAN	399 F	TOY SHOP BOYS	349 F
ADAPTATEUR CD	395 F	AVENGER (CD)	449 F	ZIPANG	349 F	BURNING ANGEL	399 F	OUT RUN	399 F
JOYPAD	295 F	THUNDER BLADE	349 F	SPIN AIR	349 F	SAINT DRAGON	399 F	CADASH	399 F

LYNX + 1 JEU : 1 490 F — *P.C G.T. + 1 JEU : 2 490 F* — *GAME GEAR + 1 JEU : 1 490 F*

BRANCHEZ VOTRE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD — **ADAPTATEUR : 249 F**

PERITEL MEGADRIVE **150 F** — *PERITEL ALIMENTE 12 V* **199 F** — *AUTRES CABLES TÉL.*

BON DE COMMANDE

NOM .... Adresse ....
.... Tél. ....

DESIGNATION	PRIX	QUANTITE	MONTANT

PORT : JEUX, 20 F - CONSOLE, 50 F - C.R., 60 F

CHEQUE OU MANDAT A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA

Sélection MICROMANIA

WONDER BOY



C'est avec plaisir et fierté que je vous annonce la sortie sur Gamegear de Wonderboy. Ce petit bonhomme torse nu, vedette des consoles Sega est maintenant disponible sur la dernière-née de la série, et c'est vrai que ça fait plaisir. D'une part parce que Wonderboy tout comme Mario est devenu un personnage symbole des consoles, mais également parce que ce jeu est une excellente adaptation sur Gamegear et ne perd pas un poil de jouabilité par rapport aux consoles de table. Pour ceux d'entre vous qui ne sauraient pas (ô scandale) ce qu'est Wonderboy, voici un bref résumé. Wonderboy est l'un des premiers jeux de plateforme de la console Sega au même titre qu'Alex Kidd, et par la suite, de nombreux programmes et de nombreux éditeurs se sont inspirés de ce jeu, mais sans jamais vraiment l'égaler. Dans Wonderboy donc, vous dirigez un petit personnage tout malheureux car sa bien-aimée vient de se faire enlever par un ignoble tyran. Votre but sera bien évidemment de partir à sa recherche et de parcourir la dizaine de niveaux qui vous sont présentés ici. Chacun de ces niveaux sont partagés en zones, chaque zone est signalée par une pancarte, laquelle une fois franchie sert de repère et permet à Wonderboy, si il se fait tuer, de reprendre juste après. Toute l'action de ce jeu de Sega se déroule selon un scrolling horizontal se déplaçant de droite à gauche. Très rapide, ce scrolling fatigue cependant très vite les yeux, la rémanence du petit écran de la Gamegear étant encore trop important. Au cours de son aventure, Wonderboy pourra rencontrer des marteaux, pour tuer des adversaires à distance, des œufs qui s'ouvriront en laissant échapper une vie ou des points supplémentaires, des potions permettant à Wonderboy de devenir invulnérable pendant un court instant, bref toute la panoplie du parfait jeu de plateforme. Rapide, distrayant, parfois même passionnant, avec Wonderboy la gaieté est au rendez-vous, et l'envie de passer au niveau supérieur est tellement persistante qu'on a vraiment du mal à s'échapper des griffes de ce jeu redoutable, indispensable à tous les possesseurs de Gamegear.

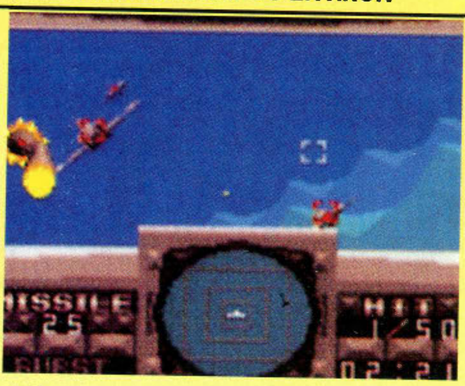
J'm DESTROY

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 16
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

GAMEGEAR 94%



G-LOC AIR BATTLE



Il est assez amusant de constater que le second jeu (après Super Monaco Grand Prix) issu d'une borne d'arcade et à être adapté pour la Gamegear soit G-Loc Air Battle. Ceux d'entre vous qui fréquentent les salles obscures et qui connaissent ce jeu d'arcade très largement inspiré d'After Burner devraient comprendre là où je veux en venir. Effectivement, G-Loc Air Battle est certainement l'un des jeux les plus spectaculaires en arcade de ces derniers temps. Inutile donc de vous dire que la conversion sur Gamegear n'a plus grand chose à voir avec la version originale. Et pourtant, ce ne sont pas les idées et les subterfuges en tous genres qui ont manqué aux programmeurs de Sega pour la conversion de ce jeu. En introduction, on a même droit à la traversée de l'écran à vitesse grand V d'un avion en trois dimensions! A part cela, le jeu se décompose en plusieurs missions, et avant d'atteindre la mission finale, celle où vous devez détruire cinq bases ennemies, il faudra venir au bout des six qui la précèdent. Dans G-Loc Air Battle, vous êtes aux commandes d'un avion de chasse armé de missiles à tête chercheuse et de tirs automatiques (les deux boutons sont ainsi utilisés) à en faire baver Saddam Hussein, les ennemis vous arrivant de face et le décor se déplaçant en dessous d'une manière tout à fait honorable, lorsqu'on connaît les capacités un peu limitées en matière d'animation de la Gamegear. Un défaut est cependant à noter au niveau du jeu, il est pratiquement impossible d'éviter les missiles ennemis qui vous arrivent de derrière, ce qui est souvent très énervant, mais bon, passons... Une fois la mission effectuée et avec les points gagnés vous aurez l'occasion de renouveler votre armement, option très utile car les missions se succédant ruissellent de difficultés à chaque fois plus nombreuses. Certes bien en deçà de la version arcade (mais ne comparons pas ce qui n'est pas comparable), G-Loc sur Gamegear s'en tire avec honneur. Un jeu qui surprend.

J'm DESTROY





EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 14
SON: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR 72%



SODIPENG PC ENGINE
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
CORE GRAFX
CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*
CD ROM
2990 Frs*
CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*
SELECT RUN
PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*
SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*
SUPER GRAFX
PC Engine
IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
SODIPENG
(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72
Distributeurs:
ESPAGNE: TOUR VISION SA 358 55 86 - BENELUX: J.P ELECTRONICS (02)720 93 80 - SUISSE: LOGICOSOFTWARE 212 65 212.
*Prix publics conseillés
Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE...

JEUX CRACK

GAMEBOY

GOLF

Si vous voulez rejouer votre coup, appuyez sur les touches A, B, Start, Select en même temps avant que la balle ne s'arrête. Puis, appuyez sur Start quatre fois.

(Edgar Baudin)

GARGOYLE'S QUEST

Voici les sept codes qui permettent de revenir dans un village.
2ème monde, code 1: 7ER7-GB7Q
3ème monde, code 2: TSYB-87F5
3ème monde, code 3: GK4L-NPNG
4ème monde, code 4: BTGJ-LVGA
4ème monde, code 5: CINS-LLR4
4ème monde, code 6: FTWD-F7BB
5ème monde, code 7: EDGY-LNST

Thierry Descolonges

LYNX

SLIME WORLD

Voici quelques codes pour vous aider dans les aventures.
Tapez 8F0BC8 pour la première mission et allez tout droit.
Tapez 7C5B49 pour la seconde mission et allez à droite, puis vers le haut.
Si vous ne vous en sortez pas dans la troisième mission:
FF9086
215601
62920F
Ainsi que pour la mission 5:
F52520
236516
A6E61E
AD25D8
27A1DF
Pour la mission 4, tapez:
464058
C90118
34004E

(Cédric Loubère)

NINTENDO

DOUBLE DRAGON II

Pour continuer:
- Dans les niveaux 1 à 3, appuyez sur Haut, Droite, Bas, Droite, A puis B.
- Dans les niveaux 4 à 6, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, A puis B.
- Dans les niveaux 7 à 9, prenez votre deuxième manette, et appuyez sur A, A, B, B, Bas, Gauche.

(Yann Wol)

FAXANADU

Ce code vous permet d'aller au troisième village avec: une épée, un bouclier, le déluge, des clés, la potion rouge...
Code: n3lIAAkkTgAEaA

(Sylvain Gousset)

DIE HARD

Solution du 3ème stage labyrinthe:
Si l'écran est marron, vous êtes égaré.
Si vous passez d'un écran marron à un écran bleu, vous êtes revenu au début du niveau.
- Début, Scrolling vertical: prendre porte gauche
- Scrolling horizontal: prendre première porte
- Scrolling vertical: aller tout droit
- Scrolling horizontal: prendre première porte
- Scrolling vertical: aller tout droit
- Scrolling horizontal: prendre dernière porte
- Vous êtes sorti du niveau 3

(Vincent Nguyen)

AERO BLASTER

Pour aller au sixième tableau avec 9 crédits, faire le test sound, et mettre la musique n°35. Appuyer en même temps 6 fois sur Select I et II, appuyer encore 6 fois sur I et II, et enfin, appuyer encore six fois en même temps sur Select I et II. Puis sur Run, vous voilà au sixième tableau.

(Robin Laimanie)

DEVIL CRUSH

Voici une liste de mots de passe:
LPBDLJIJHD : 542 662 800 points 6 billes
EECGNEEGIM : 631 372 800 points 7 billes
JAAONEKODM : 720 301 700 points 8 billes
PLCOOBJGPA : 721 352 400 points 9 billes
NCJKDGJNLF : 809 715 100 points 10 billes
JLDDNILNDD : 746 443 400 points 11 billes
GPJGNEEFMD : 747 920 900 points 12 billes
DMAPADBBGC : 841 411 100 points 13 billes
EFPNEDKPIG : 889 979 300 points 14 billes
PEECHCHAPB : 927 685 900 points 15 billes

(Didier Duffay)

Warehouse Guy PC Engine

Mots de passe:
Stage 1: ANGLE
Stage 2: NIGHT
Stage 3: PANEL
Stage 4: BLAZE
Stage 5: DIARY

(Didier Duffay)

SEGA

AERIAL ASSAULT

Level 2:
Le seul moyen d'éviter les éclairs mortels, est de piquer dans la couche de nuages. Vous ne risquez pas le crash au sol, puisque vous êtes en altitude.

Level 2 (fin):
Pour abattre la forteresse B52.

PC ENGINE

FORMATION SOCCER

Codes (réalisés avec l'équipe de France):
Pour jouer contre le mexique: droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut, haut, haut, droite
Pour jouer contre les USA: droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas, haut-gauche, haut, haut-gauche
Pour jouer contre la Yougoslavie: haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas-droite, haut, haut, bas-gauche
Pour jouer contre la Pologne: droite, haut-droite, bas-droite, bas, droite, haut-gauche, bas, bas-gauche
Pour jouer contre l'Uruguay: haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas-gauche, haut-gauche, bas, droite
Pour jouer contre l'Angleterre: droite, haut-droite, bas-droite, bas, gauche, haut, bas, haut
Pour jouer contre le Danemark: droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut-droite, haut-gauche, gauche, bas
Pour jouer contre la RFA: haut-droite, haut-droite, haut, bas, haut, haut, gauche, gauche
Pour jouer contre l'Argentine: haut-droite, haut-droite, haut, bas, bas, haut-gauche, gauche, bas-droite
Pour jouer contre l'URSS: droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas-gauche, haut, gauche, haut-droite
Pour jouer contre la Hollande: haut-droite, haut-droite, haut, bas, droite, haut-gauche, droite, haut, droite
Pour jouer contre le Brésil: droite, haut-droite, bas-droite, bas, bas-droite, haut, droite, bas-droite
Pour jouer contre l'Italie: droite, haut-droite, bas-droite, bas, haut-gauche, haut-gauche, droite, gauche
Pour gagner la coupe: bas-droite, bas, haut, haut, bas, haut-droite, haut-droite, bas

(Dominique Valle)

MEGADRIVE

POPULOUS

Voici quelques mots de passe qui vous seront très utiles:
ALPLOPOUT
HOBOZJOB
BINMEOUT
VERYELIN
SUZTT
CALMELUG
EOAEING
HOBMEILL
BINEHAM
HAMEAME
SHIMEICK

(Sébastien Guy)

SHOVE-IT

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:
Niveau 2: MARINA!!
Niveau 3: MALIBU
Niveau 4: SANPEDRO
Niveau 5: VENTURA?
Niveau 6: SANDIEGO
Niveau 7: PASANEDA
Niveau 8: /BEVERLY/
Niveau 9: MELROSE
Niveau 10: PODEO/?/
Niveau 11: WESTWOOD
Niveau 12: WILSHIRE
Niveau 13: VENICE??
Niveau 14: FIGUEROA
Niveau 15: SUNSET
Niveau 16: ORANGE
Niveau 17: HARBOT
Niveau 18: CENTRAL
Niveau 19: WESTERN
Niveau 20: ?VALLEY?
Niveau 21: GLENDALE
Niveau 22: FOOTHILL
Niveau 23: VANNUYS/
Niveau 24: CRENSHAW
Niveau 25: IMPERIAL
(Mustapha Belmami)

POPULOUS

Voici quelques codes qui vous permettront de conquérir d'autres mondes:
SCOQUEMET
MORINGILL
WEAVHIPHAM
SHADTED
QAZITORY
SUZALOW
TIMPEOLD
NIMOUTJOB
WEAVINPERT
IMMPEPIL
SHADOGODON

(Arnaud Catel)

SHADOW DANCER

Voici la liste des différentes vies supplémentaires qui vous sont accordées dans les trois premiers stages du jeu.
Stage 1 - 1: sans avoir perdu, une fois que vous avez obtenu le Power-Up, montez aussitôt sur le haut de la pierre, sautez et tirez aussitôt après.
Stage 1 - 2: après avoir passé la grande faille, placez-vous derrière la seconde pierre. Au niveau supérieur se tient un ninja rouge qui tourne sur lui-même, la vie se trouve derrière lui.
Stage 2 - 1: au dernier niveau inférieur du pont se tiennent deux ninjas avec des revolvers. Utilisez la magie pour les éliminer et faire apparaître la vie supplémentaire.
Stage 2 - 2: au début du stage vous observez un premier grillage derrière vous. Après avoir obtenu le Power-Up vous passez maintenant devant un bâtiment. Eliminez les ninjas, la vie se trouve en haut, à l'angle du second grillage et du bâtiment.
Stage 3 - 1: au troisième étage à droite de ce stage, se trouve un ninja rouge qui tourne sur lui-même. Eliminez-le à l'aide du Power-Up pour faire apparaître les vies qu'il camoufle.

(Benjamin Legrand)

E-SWAT

Pour accéder au Sound Test, branchez le deuxième joystick et appuyez sur Start pendant la page des options.

(Philippe Venière)

Meilleur armement: canons simples et rapide fire.
Attaquez:
- La tourelle de queue.
- La tourelle en haut de l'empennage.
- Visez la soute à bombes et non les bombes.
- La tourelle avant du dessous.
- Arrêtez-vous derrière l'empennage. La tourelle avant supérieure tire à l'horizontale. Entre deux tirs, remontez et passez devant la dérive, sous son tir, qui est alors dirigé vers le haut de la dérive. Du ras du fuselage, deux rafales suffisent.

Level 3, le fort:
Commencez au ras du sol pour détruire «l'émetteur» de ballons rouges, très rapides, donc dangereux. Puis procédez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Ceci fait, tirez immédiatement au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée dès qu'elle s'ouvre.
(Georges Sellier)

BOMBER RAID

Vous avez remarqué que la présence de coéquipiers augmente le rayon d'action des bombes. Or pour détruire le char (level 2), le bombardier (level 3) et le chasseur (level 4), il faut concentrer les effets des bombes. Donc, faites abattre vos malheureus coéquipiers avant la fin des tableaux.

Level 4:
Après la destruction du «giant fighter», un «petit fighter» qui tire de tous les côtés apparait et tente de vous coincer en bas. Si vous êtes légèrement armé, il vous faut ruser:
- Montez dans un coin et tirez.
- Il montera dans le coin opposé.
- Descendez le plus vite possible pour le mettre dans votre axe de tir, et fusillez-le. Selon la qualité de votre armement, 2 ou 3 passages similaires seront nécessaires.

(Georges Sellier)

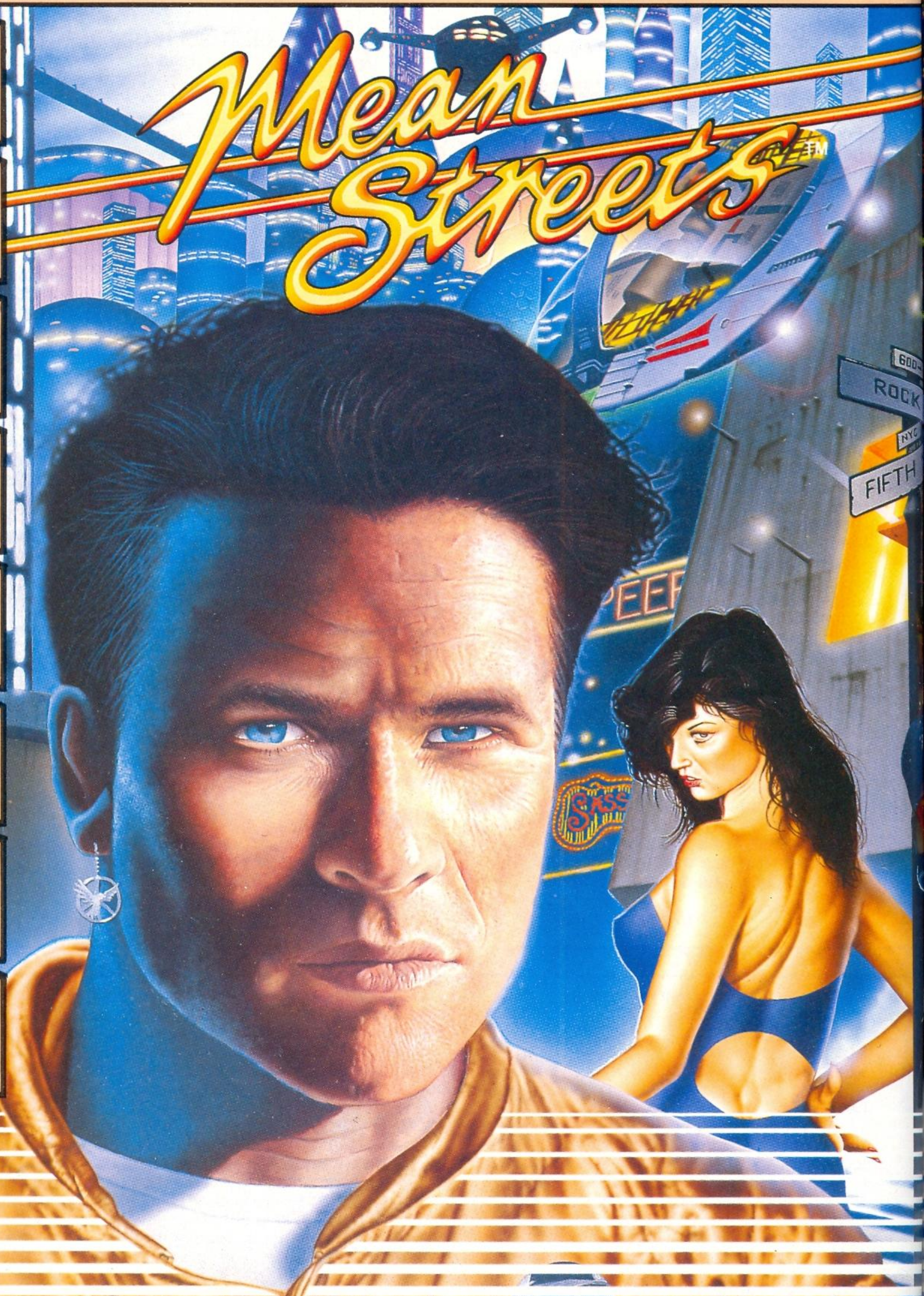
NOW SHOWING O

AMIGA • ATARI ST
PC & COMPATIBLES

OUR AA RATED BACK

PC
AMIGA
ATARI ST





Mean Streets™
Un roman policier interactif

Caracteristiques:

- Rencontrez plus de 27 personnages digitalisés et répondez aux questions, aux tentatives de corruption ainsi qu'aux menaces.
- Utilisez le nouveau système "pointer et cliquer" qui vous permet de faire des recherches sans avoir à utiliser le clavier.
- Pilotez votre "Lotus Speeder" tout le long de la Côte Ouest.
- Trouvez des indices en fouillant les bureaux, les entrepôts et les usines.

U.S. GOLD®


N A PC NEAR YOU
K TO BACK FEATURE
AMIGA • ATARI ST
PC & COMPATIBLES
Crime Wave™
PC
AMIGA
ATARI ST
Crime Wave™
Un drame
policier puissant
Caracteristiques:
● Des graphismes digitalisés et animés selon le procédé "Motion Graphics™".
● Un son digitalisé en "Real Sound"™.
● Des scrollings en 3D uniques.
● Une jouabilité et un intérêt de jeu fantastiques.
● Des graphismes digitalisés en epoustoufflants sur PC en 256 couleurs (VGA/MGA 256 couleur).
SUBWAY
AMERICAN
Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui son sujets aux spécifications des ordinateurs.
ACCESS™
Software Incorporated

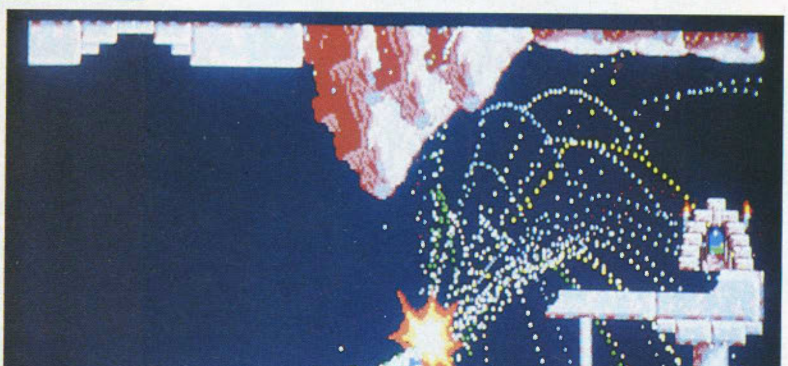
tests

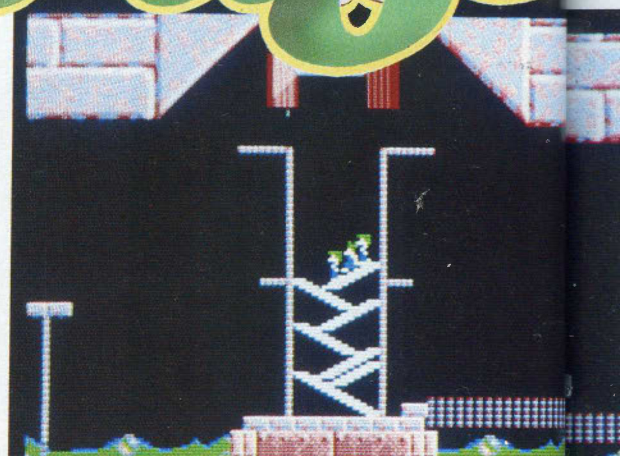


Au-delà de toutes préoccupations superficielles, il est un combat que Psygnosis mène corps et âme: la sauvegarde des Lemmings. Et c'est bien.

Tout d'abord, vous êtes en droit de vous poser la question suivante: qu'est-ce qu'un Lemming? Un Lemming est un petit rongeur vivant au Canada, qui a quelques particularités. Tout d'abord, il est en voie de disparition, et c'est pour cela que l'on vous demande toute





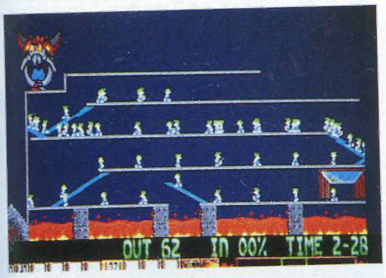


votre attention: c'est une noble cause que Psygnosis vous propose aujourd'hui. Ensuite, c'est le seul animal bipède de la planète avec des cheveux verts (mis à part quelques punks en mal de personnalité, mais rassurez-vous, chez eux ce n'est pas naturel. Ou alors c'est qu'ils sont tombés dans une cuve radioactive, et on ne peut plus rien pour eux). Mais le plus surprenant dans le comportement de ce petit animal, c'est son esprit buté et une absence totale de réflexion, même dans les moments les plus critiques.





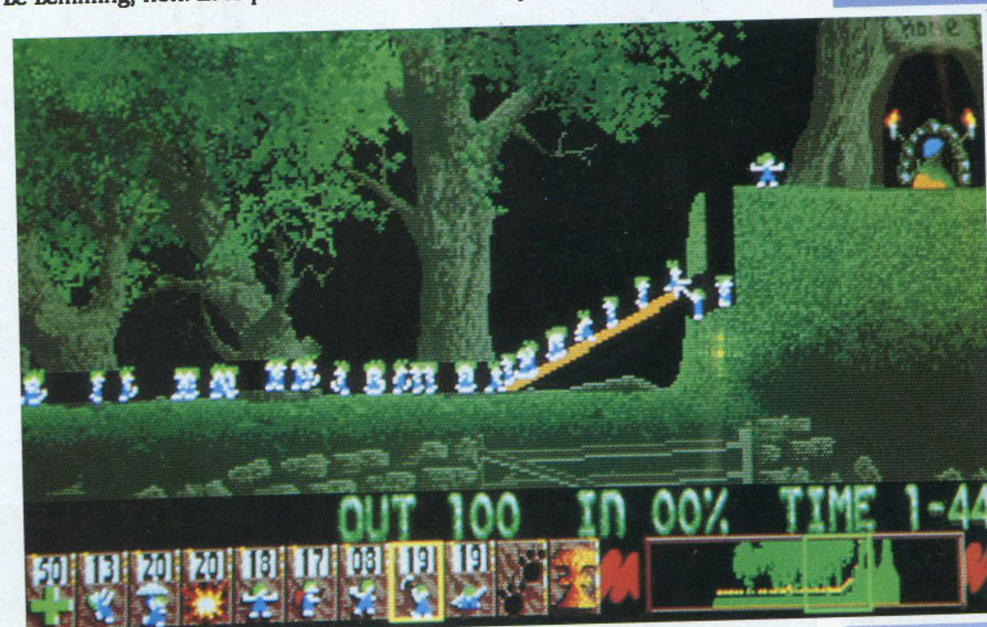
N'importe quel animal terrestre,





aussi crétin qu'il soit (je pense aux bergers allemands, entre autres), a ce qu'on appelle un instinct de survie. Le Lemming, non. Et le plus intéressant, c'est qu'il ne sait rien faire de lui-même à part marcher tout droit. Donc, devant un précipice, le Lemming ne s'arrêtera pas et se sacrifiera bêtement





sans même se rendre compte de quoi que ce soit. Il est très très bête, et c'est sans doute cela qui fait tout son charme. Ce que Psygnosis vous demande, ami des animaux, c'est de sauver les Lemmings en les emmenant, dans chaque tableau, à la porte de sortie où ils pourront vivre en toute sécurité. Si les Lemmings ne savent rien faire d'eux-mêmes, ils peuvent être néanmoins de bons travailleurs si vous leur en donnez l'ordre.

Voilà maintenant comment se passe un sauvetage de Lemmings. Le tableau apparaissant devant vos yeux est pourvu d'une trappe d'entrée, d'où les Lemmings arriveront, et d'une issue de sortie en forme de visage à la gueule ouverte.





Votre but est d'emmener les rongeurs de la trappe à la bouche, tout simplement. Mais le problème, vous l'avez compris, c'est que ces crétins-là avancent tout droit, sans se soucier des aspérités du paysage. Il va falloir donner à certains d'entre eux des tâches précises à remplir, qui peuvent être les suivantes: bloquer le groupe (le Lemming sélectionné pour cette action s'arrêtera sur place et forcera les autres à faire demi-tour),







grimper, construire un pont, creuser horizontalement, diagonalement (uniquement vers le bas) ou verticalement (vers le bas également) et sauter en parachute.

Ces actions se sélectionnent à la souris, et trois autres icônes vous permettent de sélectionner un Lemming pour le faire exploser au bout de cinq secondes, de faire exploser l'ensemble des animaux (au cas où le jeu n'a plus d'issue) et faire une pause. Cette dernière vous permet de visionner l'intégralité du tableau car, plus qu'un jeu de réflexion, Lemmings est un jeu d'anticipation, avec un timming différent pour chaque tableau. Un Lemming à qui vous avez donné l'ordre de grimper ou que vous avez doté d'un parachute, gardera cette option jusqu'à la fin du tableau, à moins que vous ne lui demandiez de faire autre chose.

Un bloqueur, une fois installé, ne bougera plus. Pour l'enlever, vous n'avez qu'une seule solution: le faire exploser. Je sais, c'est cruel, mais quelquefois le sacrifice d'un être peut donner le salut à beaucoup d'autres. Ne soyez pas si sensible, le sacrifice est parfois indispensable (c'est pour cela qu'on oblige Seb à rester 24 heures sur 24 devant son minitel, sinon on n'aurait plus le temps d'aller boire des coups).

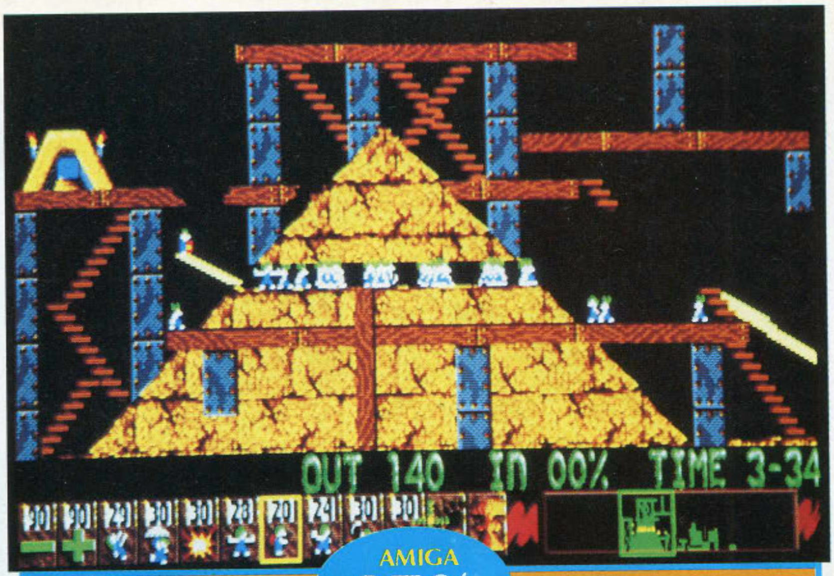
Là où le jeu se corse, c'est que vous avez un nombre limité d'actions pour chaque travail. Il faut donc bien réflechir avant de demander à un Lemming de faire quoi que ce soit, tout en vous magnant le train parce qu'ils ne vont pas vous attendre, les bougres.

En tout, cent-vingt tableaux composent l'intégralité du jeu, divisés en quatre niveaux de difficulté (de trente tableaux chacun) accessibles en début de jeu.





Les trente premiers tableaux vous paraîtront peut-être faciles; sachez qu'ils ne sont là que pour vous familiariser avec le jeu. Les suivants vous réservent des surprises quelquefois insurmontables, mais ne vous découragez pas, il s'agit de la sauvegarde d'une espèce en voie de disparition, et comme dirait Brigitte Bardot: il faut faire n'importe quoi pour sauver ces mignons petits animals.



AMIGA
97 %

Si vous avez l'occasion de voir les Lemmings bien détaillés en page de présentation, il en sera autrement durant le jeu, les rongeurs étant de minuscules petits sprites. Ils n'en demeurent pas moins bien animés, et leur comportement durant les actions sont parfaitement compréhensibles, pourvus de petits détails humoristiques et réalistes (les bloqueurs qui regardent à droite et à gauche en tapant du pied, les parachutistes se balançant au bout de leur parapluie, etc). Graphiquement, le jeu est d'une précision admirable, vous emmenant parfois dans des décors somptueux qui ne vous seront pas inconnus; vous pourrez ainsi reconnaître les décors de Shadow Of The Beast, le dragon d'Awesome, et bien d'autres rappels des jeux Psygnosis. L'espace de jeu, extrêmement important grâce à la minuscule taille des sprites, pourra être divisé de moitié si vous y jouez à deux, chacun étant complètement autonome dans sa partie. Dans ce cas, ce sont deux familles de Lemmings qu'il faudra emmener dans deux portes différentes, chacune d'elles se trouvant à une extrémité de l'écran. Les sons sont très importants dans Lemmings, puisque vous aurez un thème musical différent pour chaque tableau, très bien réalisé et animant agréablement le jeu, plus quelques bruitages pour certaines actions des Lemmings et un «Oh no» digitalisé lorsque l'un d'eux est sur le point exploser. Juste avant un tableau, quelques indications vous sont données pour la bonne réussite de la sauvegarde des rongeurs. Tout d'abord, le pourcentage nécessaire de Lemmings à sauver pour passer au tableau suivant, un mot de passe pour accéder directement au présent tableau, le nombre total de Lemmings et la vitesse à laquelle ils chuteront de la trappe. Durant le jeu, deux compteurs vous indiquent en permanence le nombre de Lemmings morts et le pourcentage de réussite. Un scanner est également présent, montrant les contours du paysage avec des points symbolisant les animaux. A tout moment, vous pouvez augmenter la vitesse de chute des Lemmings, et les faire ainsi arriver tous d'un coup lorsque vous avez aménagé le terrain.

Lemmings est un jeu passionnant, dont l'humour séduira les plus endurcis et la réflexion les plus blasés. C'est la grande sortie du mois, et si vous ne pouvez acheter qu'un seul jeu, n'hésitez pas, prenez Lemmings, vous serez sûr de l'amortir rapidement.

Pour finir, je voudrais lancer un appel au nom de Seb qui a l'interdiction formelle de communiquer avec qui que ce soit, si ce n'est par le biais du minitel. Ecrivez pour demander sa libéralisation à: Joystick, Opération Seb Solidarité, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris. Exigez qu'on le laisse sortir au moins une demi-heure par jour et peut-être, si vous êtes nombreux à adresser votre courrier, les hautes autorités feront un geste envers notre collègue séquestré. Merci d'avance.

KA !

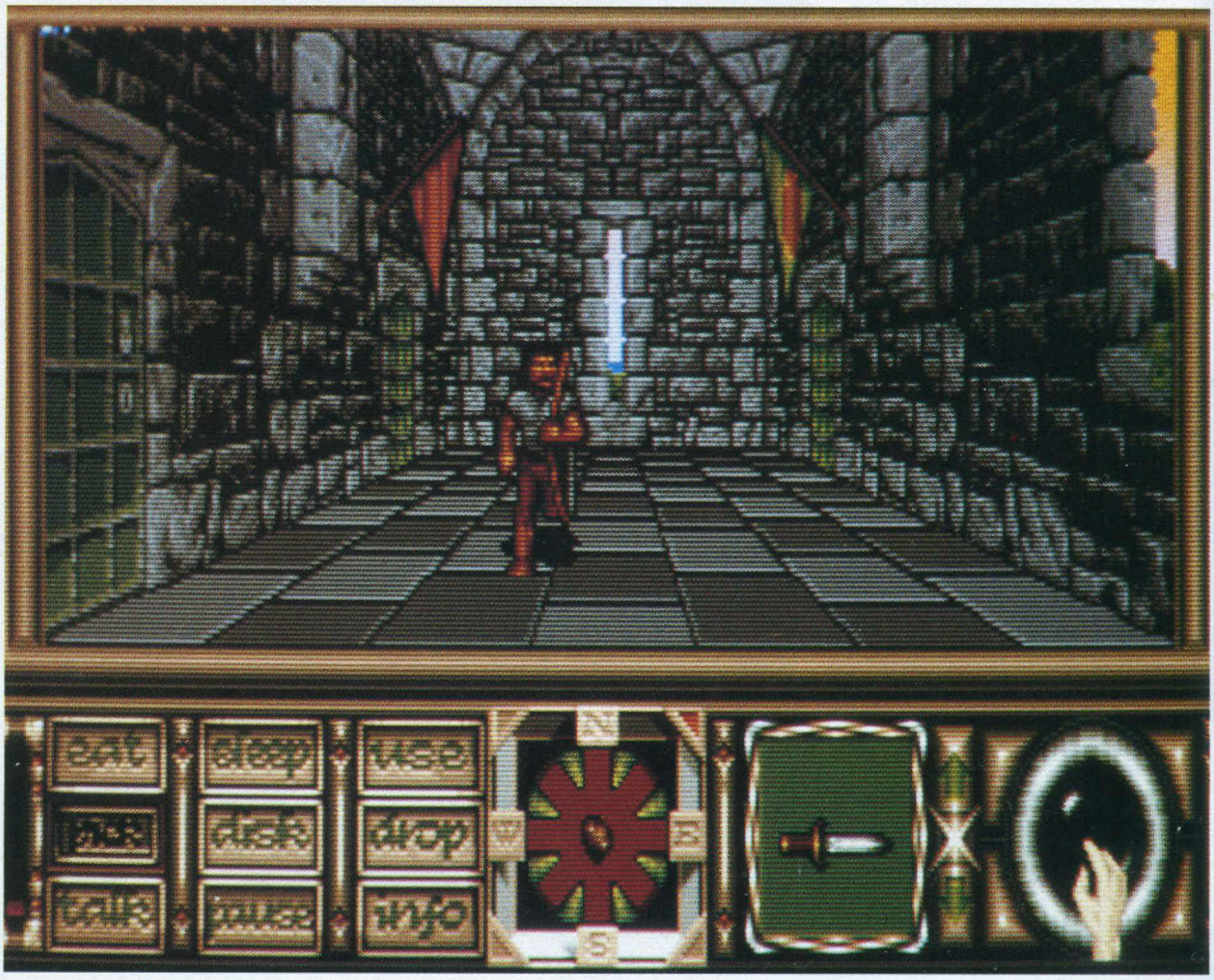
GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	18
REFLEXION	16

PRIX: 250F ENVIRON DISPO LE 15 FEVRIER SUR AMIGA FIN FEVRIER SUR ST/PC SUR CONSOLES FIN 91

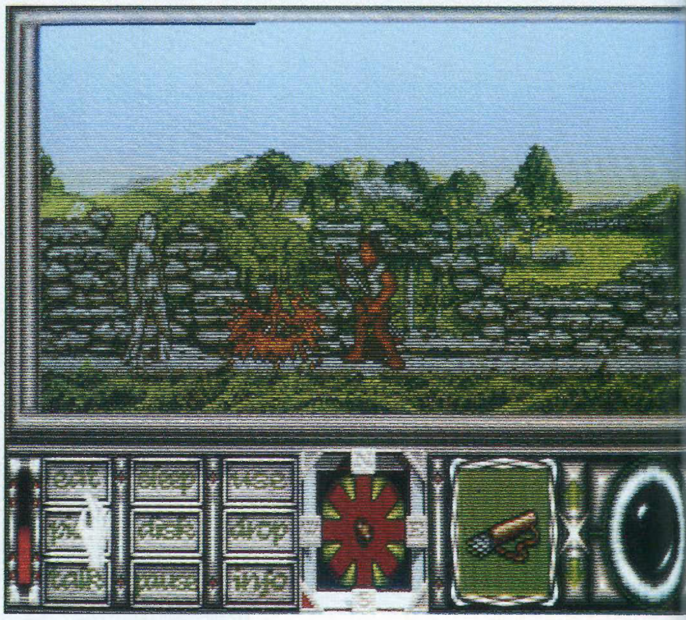
tests

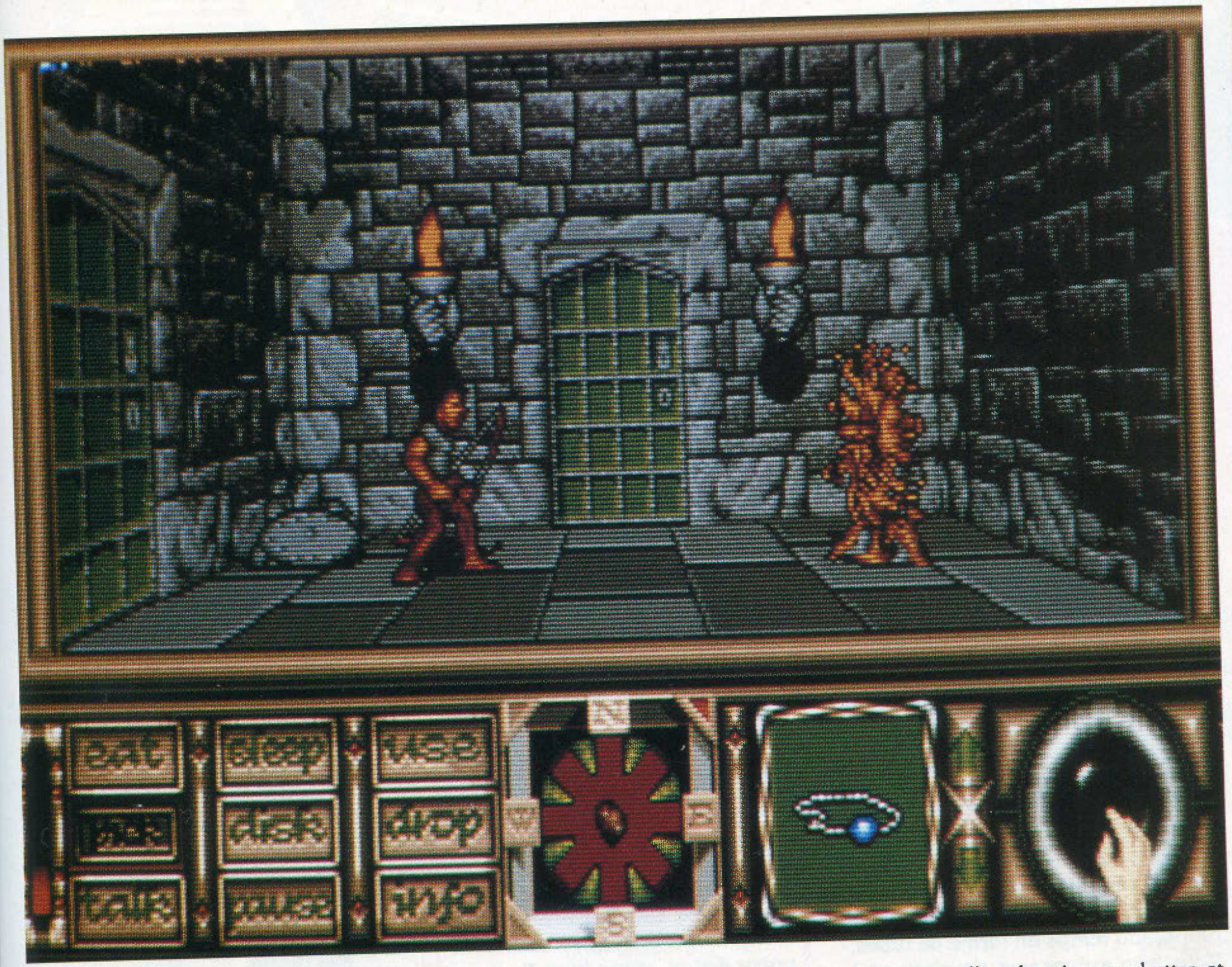
Obitus

Dans les profondeurs d'une forêt enchantée, Psygnosis vous invite à vivre l'aventure de votre vie.









Alors que vous étiez au volant de votre voiture sur la route vous ramenant à votre domicile, vous, Wil Mason, petit prof d'histoire, vous voyez une branche morte gisant sur le sol. C'est avec justesse que vous l'évitez, mais sans tenir de l'étroitesse de la route. Résultat: votre voiture est plantée dans le fossé. En marchant un peu, vous découvrez une vieille tour dans laquelle vous vous abritez pour la nuit. A votre réveil, le décor a changé (en fait c'est le même mais en plus propre) ainsi que vos habits. La porte par laquelle vous êtes entré dans la tour, ainsi que les trois autres, sont fermées à clef. Voilà que commence pour vous une aventure médiévale dans laquelle vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour simplement rentrer chez vous.

Parallèlement à votre accident, dans une contrée tourmentée de Middlemere, les quatre fils d'un roi défunt se battent pour régner sur l'intégralité du pays. Un jour, un engin comme personne n'en avaient jamais vu est découvert dans la forêt. Devenant signe de pouvoir puisque totalement inconnu, les quatre frangins au pouvoir récupèrent chacun un bout de votre voiture et stoppent les guerres faisant rage pour tomber sur un accord de partage égal des terres. Bref, dans un pays et dans une époque que vous ne connaissez pas, vous allez devoir vous battre et retrouver les bouts de votre caisse pour pouvoir vous en échapper. Ça c'est de l'aventure, au moins.

AMIGA
90%

Le jeu se divise en trois parties distinctent: dans les labyrinthes (forêt, mines, etc), sur les plaines et dans les intérieurs. Dans les labyrinthes, vous vous dirigez soit à la souris soit au joystick, avec une vision continue du décor lors de vos déplacements. Avec une définition parfaite et une animation sans la moindre saccade, cette partie vous fera complètement voyager tant elle paraît réelle. Sur les plaines, le jeu devient arcade, puisque l'on vous voit de profil, courant devant des scrollings parallaxes, fluides et rapides comme sait les réaliser Psygnosis. Le maniement se fait uniquement au joystick. Lorsque vous vous trouvez dans un endroit intérieur, les deux premières parties sont combinées pour vous offrir une possibilité de réflexion typiquement aventurière et un défouloir arcadien des plus violents. Durant toute votre aventure, vous devrez ramasser les objets traînant par terre, et trouver de quoi vous restaurer le plus souvent possible. En discutant avec les paysans, les chevaliers, les sorciers et toutes sortes de personnages médiévaux, pourvu que vous maîtrisiez parfaitement l'anglais. Impeccablement programmé et étonnamment captivant, Obitus fait désormais partie des grands jeux d'aventure, accessible à tous grâce à une manipulation des plus simples.

Kal

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	16
DIFFICULTE	17

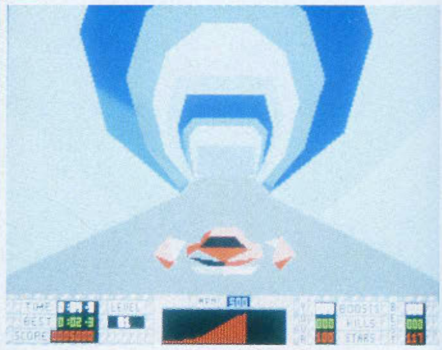
DISPONIBLE SUR AMIGA PLUS TARD SUR ST
PRIX : 350 F ENVIRON

Stun Runner

Stun Runner n'est pas réellement une course, c'est pas ce qu'on peut appeler de la 3D; la seule chose sûre c'est que c'est Domark qui l'édite.



SUR CPC



SUR ST

A bord d'un véhicule ultra-rapide, vous allez devoir parcourir des circuits la plupart du temps en forme de tubes. Votre but: arriver tout simplement à la fin du circuit avant que le timing ne soit épuisé. Pour y arriver, il suffit d'emprunter le chemin indiqué par des étoiles, c'est celui qui vous permettra d'arriver le plus rapidement à la fin. Durant votre course, des engins ennemis viendront vous enquiquiner, et c'est avec la force fabuleuse de votre laser que vous pourrez les détruire. Toujours sur le circuit, certaines cases, appellées des Stun Ship, vous propulseront à la vitesse de la lumière et vous rendront indestructible pendant la durée de leur effet. Comme vous pouvez le constater, c'est pas franchement compliqué, il suffit d'avancer en faisant bouger votre engin de gauche à droite, le plus précisément possible.

SUR CPC



CPC 66 %

Eh non, ce n'est pas un timbre que vous voyez au milieu de votre écran, mais bien l'espace de jeu, incroyablement réduit pour l'occasion. Il est vrai que ce petit carré permet une meilleure animation, et elle est assez rapide, pourvu qu'il n'y ait pas trop de sprites à l'écran. Quant à la définition des graphismes, elle est simplifiée au maximum pour les décors, et relativement bonnête pour les sprites, sans être ce qu'on fait de plus précis sur CPC. Stun Runner a un avantage, c'est qu'il est amusant à manipuler, votre engin répondant parfaitement aux commandes. Mais il a un gros désavantage, c'est qu'il a un manque évident d'intérêt: à part avancer tout droit en tirant de temps en temps et en plaçant votre engin au niveau des étoiles, il n'y a rien à faire. Plutôt bien réussi sur CPC mais malbeureusement inintéressant, Stun Runner ne risque pas d'embraser les foules.

Ka!

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

ST 60%

Comme dans la version Amiga, vous pourrez commencer votre partie du premier, sixième ou onzième niveau, histoire de ne pas trop lasser si vous n'arriver pas terminer un seul parcour. Une voix de gonzesse digitalisée vous donnera quelques indications en début et fin de niveau, autrement, à part une bonne musique rythmée en page de présentation, le son se borne à quelques bruitages énervant lorsque vous passez sur les étoiles, et pour les impacts de laser. Le plus décevant dans Stun Runner, c'est la lenteur de l'animation, qui devient carrément inssuportable quand plusieurs engin se retoruve dans le même écran. La manipulation aussi vous donnera quelques cheveux blancs, car trop précise pour être réaliste, mais est-ce peut-être voulu afin de donner un peu de sel au jeu, qui n'a quasiement aucun intérêt. Même graphiquement, les amateurs de 3D calculée ne pourront être comblés, car la simplicité des dessins et la pauvreté des couleurs ne rendent le rendent même pas agréable à regarder. Bref, Stun Runner n'est pas ce qu'on peut appeler une réussite, surtout si on le compare à l'excellente version arcade.

Ka!

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST ET AMIGA ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 150 F ENVIRON SUR CPC DISK



Des programmeurs de SILKWORM arrive SWIV, le shoot'em up des années 90.
SALES CURVE
STORM
SWIV
SWIV - Deux véhicules différents, possédant de puissants pouvoirs de dévastation et de destruction, se battent ensemble en formant une seule équipe.
Choisissez soit l'hélicoptère de combat, soit la jeep blindée.
Jouez seul ou avec un ami. Quelle que soit la façon dont vous jouerez, l'action sera rapide, furieuse et non stop.
Le « dynamic loader system » de SALES CURVE permet de charger les décors et sprites, vous autorisant ainsi 30 minutes de jeu non stop.

Spellfire The Sorcerer



ST

Codemasters vous envoie dans un pays enchanté où votre salut n'est dû qu'à votre courage.



AMIGA

Voici un bon petit jeu d'arcade, inhabituellement réussi pour un Codemasters. Dans Spellfire, vous incarnez un petit sorcier du nom de Fifi (Riri et Loulou étant absents ce jour-là), qui doit récupérer dix yeux magiques dans chaque endroit qu'il va visiter. Une fois sa quête remplie, il va affronter, à la fin de chaque niveau, un balaise monstre qu'il faudra battre sans pitié avec les armes qu'il aura ramassé durant sa promenade. Ces armes peuvent être aussi bien des bombes que des lance-flammes, qu'il faudra ramasser et accumuler pour s'en servir. Pour arriver à la fin de l'aventure, notre petit Fifi aura quatre niveaux à parcourir: la forêt magique, le donjon, le château et la fuite du château.

Des monstres de toutes tailles et de toutes formes viendront lui barrer la route, et il devra employer toutes sortes de stratégie afin de les éviter. Une belle promenade moyenâgeuse au pays de la magie vous attend.

ST



AMIGA 74%

La musique de présentation est au-delà de ce qu'on pourrait s'attendre pour un Codemasters: elle est belle. Ensuite, direction le pays enchanté, dans lequel les graphismes sont finement réalisés et les couleurs chatoyantes. Visuellement, Spellfire est une petite réussite. Dommage que les bruitages ne suivent pas: ils sont rares. Le jeu en lui-même est simple à jouer, tout ce qu'il y a de plus classique et il pourra facilement vous séduire, surtout grâce au prix auquel il est vendu.

Kal

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

ST 73%

C'est dans des graphismes fins et colorés que notre petit héros va vivre ces aventures, avec un déplacement de l'image dans un scrolling horizontal, agréablement fluide. Fifi est un tout petit personnage, rappellant le héros de Spellbound, à la différence qu'il ne pourra en aucun cas être accompagné. Des petits bruitages simples se font entendre lors des lancements de projectile et des ramassages d'objets, mais le silence est total lorsque son énergie tombe à zéro et qu'il explose. La manipulation, au joystick, est agréable, le petit sprite vous servant de personnage répondant parfaitement aux impulsions de votre manche à balai (Note de Seb: «Waaaah, fais pas ta flambe à taper sans regarder le clavier. En plus il dit manche à balai... Dans Joystick!»). Alors je me casse cinq minutes et on vient marquer des conneries dans mes tests! Bon, revenons à nos bits. Durant l'aventure, notre héros verra les monstres défunts se transformer en pièces de monnaie, qu'il pourra dépenser dans les boutiques se trouvant au niveau des chaudrons. Ainsi, pour devenir plus fort et plus dangeureux, il pourra s'acheter quelques armes compétitives. Spellfire est un bon petit jeu d'arcade, avec le minimum nécessaire pour le rendre sympathique, mais sans innovations notoires

Kal

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

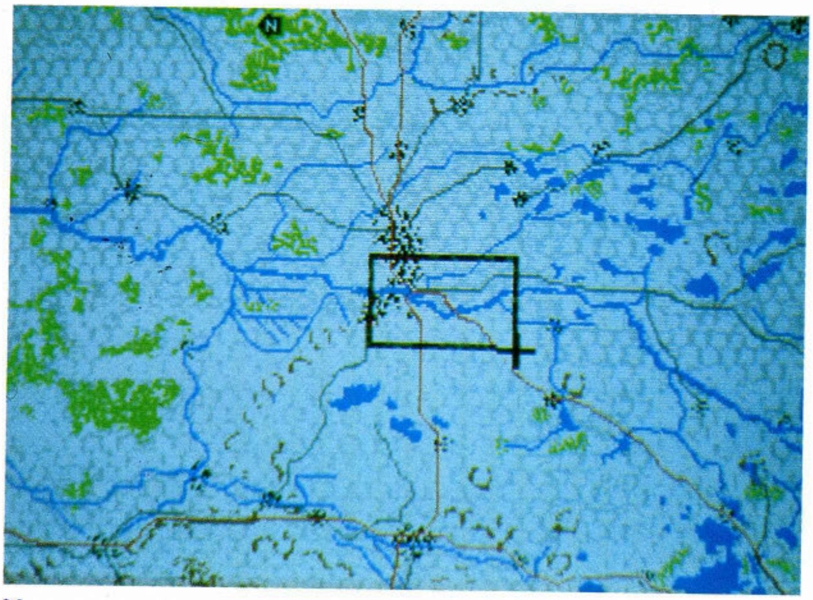
DISPONIBLE SUR ST AMIGA
PRIX : 70 F ENVIRON



TURRICAN II ™
THE FINAL FIGHT
Photo d'écran C64
Photo d'écran AMIGA
Photo d'écran AMIGA
Photo d'écran AMIGA
Photo d'écran C64
© 1990 RAINBOW ARTS
Rainbow Arts ®
Une expérience unique pour un jeu comprenant 5 mondes, 12 niveaux, 2 mégabytes de graphismes, 1500 écrans, 400k de sons, 50 effets sonores, 10 échantillons de voix, 50 écrans de scrolling différentiel.
Turrican armé de puisantes armes destructices pénétre dans un monde inconnu et inexploré où il doit anéantir de terribles ennemis ou mourir en essayant de les vaincre.
TURRICAN II - LE SUCCESSEUR QUI DÉCOIFFE
Disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad
Distribution exclusive S F M I, Boite Postale 114, 06561 Valbonne

tests

White Death



L'action se déroule sur le front russe pendant l'hiver 42 (bien en dessous des normes saisonnières). Tandis que la sixième armée allemande occupe un Stalingrad aussi dévasté que l'équipe de Joystick après un premier de l'an, les soviétiques lancent un nouvel assaut contre la Wermacht, un peu surprise par la neige. L'objectif des popov est simple: il s'agit de reprendre le contrôle de Velikiye Luki, zone stratégique s'il en est puisque de nombreuses lignes de chemin de fer y convergent.



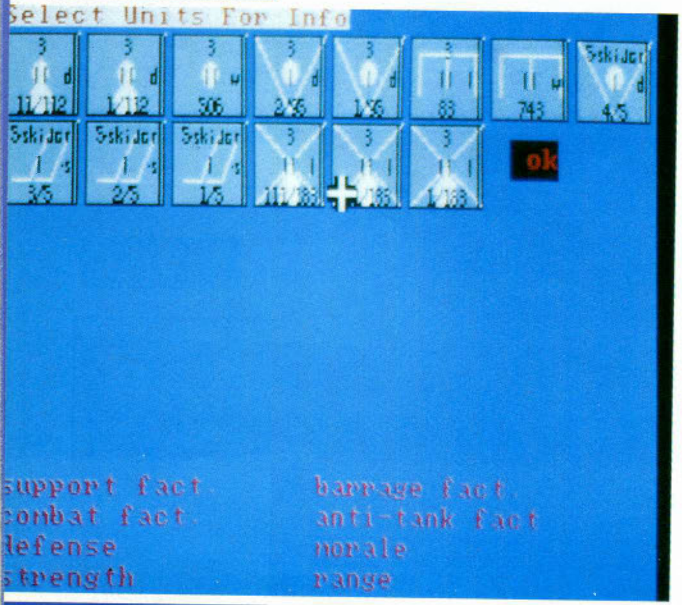
Pour cette opération assez proche de la tenaille, les russes ont fait appel au 3ème Bataillon de Choc commandé par le Ltd Gal Perkayev's, appuyé pour l'occasion par trois autres corps d'armée. Comme le nom du logiciel le laisse supposer (mort blanche), les Allemands auront un ennemi supplémentaire à vaincre: le froid. En ce qui concerne le jeu proprement dit, rien de bien notable. A chaque tour, le joueur dispose d'un certain capital de points de déplacement utilisable ou non. Seule particularité, la possibilité de déplacer les unités par chemin de fer, si toutefois celui-ci n'est pas contrôlé par l'adversaire, ce qui arrive en général assez rapidement.

La glace, le feu et une bonne dose de poudre. Internecine propose un wargame de circonstance puisqu'hivernal.

Bien entendu, on retrouve les options habituelles permettant de visualiser tout ou partie d'un terrain ainsi qu'un mode «Find», très pratique pour retrouver ses unités paumées dans la neige. Autre commande utile bien qu'un peu trop puissante à mon goût (à vaincre sans péril...), «Isolation» permet, non pas d'éviter les déperditions de chaleur, mais de savoir immédiatement si une unité est isolée. Côté combat, après avoir choisi les unités devant se défendre et celles devant attaquer, un simple appui sur OK déclenche les hostilités. De plus, il est également envisageable de passer à l'assaut après les tirs défensifs, de passer son tour ou encore de commencer directement une autre action stratégique sans avoir tiré. Par chance, la véritable bataille fût gagnée par les russes qui portèrent ainsi un coup fatal aux Nazis. Je n'arriverai jamais à me faire à ces reconstitutions dont «toute ressemblance avec des personnages ou des faits ayant existé», loin d'être fortuite, me laisse toujours un arrière-goût bizarre mais ne vous inquiétez pas, cette aversion ne se retrouve pas dans les notes.

Des faits, rien que des faits, coco.

Moulinex «P4»



AMIGA
65 %

Adapté d'un wargame de table, White Death, s'il propose un problème stratégique intéressant, est cependant un peu lourd à jouer. Ni entièrement à la souris, ni entièrement au clavier, les commandes appartiennent à la catégorie compromis et en stratégie, le compromis n'est jamais une bonne chose à long terme. En revanche, bonne surprise côté graphisme grâce à l'emploi de cartes digitalisées. De même, la séquence de présentation, digitalisée elle aussi, est plutôt réussie. Vous me direz, un jeu ne se résume pas à sa présentation et comme je le pense aussi, je n'ai pas tenu compte de cette particularité. Que dire d'autre? Qu'il s'agit d'un honnête wargame pouvant être joué à deux (y compris par modem) ou seul contre l'ordinateur, apparemment d'un bon niveau, et que le mode d'emploi, en anglais, est bien conçu. Bravo aussi pour le faux vrai numéro du Daily Express qui titre sur la victoire Russe, fourni avec ce logiciel. Les anglophiles émérites pourront y trouver de précieux renseignements leur permettant de mener à bien cette bataille, les autres auront de quoi emballer leurs poireaux. Moulinex

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	-
DIFFICULTE	15

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA
PRIX : 300 F ENVIRON



ATARI ST
AMIGA/ IBM PC et compatibles
AMSTRAD CPC D et K7
ATTENTION: Dans la version AMSTRAD CPC, FERRARI & LOMBARD RALLY sont remplacés par APB & ACTION FIGHTER.
36.15 UBI
DRIVE ME
CHICAGO 90
DRIVE ME CRAZY
LOMBARD RALLY
FERRARI FORMULA 1
STUNT CAR RACER
UBI SOFT
Entertainment Software
CHICAGO 90
DRIVE ME CRAZY
UBI SOFT
Entertainment Software
LA COMPILATION VITESSE!
Réservée aux pros des autos!
CRAZY
STUNT CAR RACER © GEOFF GRAMMOND
MICROPOSE SOFTWARE 1989
FERRARI FORMULA 1©1989 ELECTRONIC ARTS ALL RIGHT RESERVED
ACTION FIGHTER © MICROPOSE SOFTWARE 1989
This game has been manufactured under licence from SEGA ENTERPRISES LTD
TEST DRIVE © ACCOLADE
CHICAGO 90 © MICROIDS
APB © DOMARK 1989 ALL RIGHT RESERVED
LOMBARD RALLY © 1989 mandarin/ red cat
UBI SOFT
Entertainment Software
DISPONIBLE DANS LES FNAC
ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

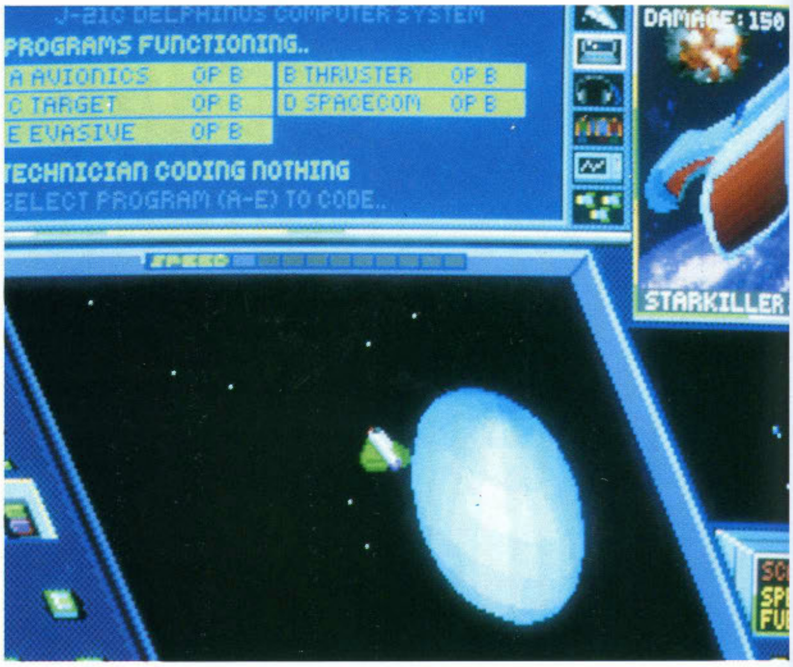
tests

HARD NOVA

Le Starkiller Merenary Group vous convie à participer à une aventure spatiale. Bon plan, c'est Electronic Arts qui offre l'aller.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que votre précédent voyage ne s'est pas passé comme prévu. Pour une stupide histoire de collision avec une météorite, vous avez perdu votre vaisseau et, plus grave, votre équipage.
Bon, c'est vrai qu'un mercenaire de l'espace n'a pas à faire de sentiment mais tout de même, l'équipe que vous formiez était soudée et surtout, les opérations que vous meniez avec elle lucratives au plus haut point. Longtemps après l'accident, vos nuits furent hantées par les cris de vos compagnons, restés prisonniers du vaisseau alors que le sas du module d'éjection se refermait en vous emportant avec le seul survivant: A' kri Janr, votre coéquipier extra-terrestre. Enfin, tout cela est maintenant bien fini et on vous a confié un nouveau vaisseau. Lorsque commence le jeu, vous vous trouvez au sol, accompagné de A'Machin. Le mieux que vous ayez à faire, c'est d'aller faire un tour au Malibu, le patron est un copain. Ici, vous pourrez recruter du monde, parler avec les gars du coin. On ne sait jamais, peut-être apprendrez-vous des choses intéressantes, d'autant que le système de dialogue avec les persos de rencontre permet toujours de rattraper le coup: tant que le gars ne vous a pas buté, il est possible de discuter gentiment à la seconde rencontre, et ce même si la précédente avait failli tourner au pugilat. Autre bon plan, il est possible de jouer et de gagner de l'argent dans ce tripot galactique.
Sûr, un mercenaire comme vous préfère trafiquer sur de grosses sommes mais si vous êtes chanceux, il sera possible d'acheter des armes ou des combinaisons de protection plus balaises, ce qui est toujours bon à prendre. Cette phase du jeu, qui se retrouve en fait à chaque fois que vous arrivez dans une nouvelle base, n'est que la partie immergée de l'iceberg. Le morceau de choix, c'est le commerce intergalactique. Toutefois, be quiet! que les fanas d'Elite se calment, il ne s'agit pas d'un super Elite. Certes, le genre est assez similaire et le fait de commercer de monde en monde rappelle bien des choses aux adeptes du trafic de stupéfiants entre Orerve et Onrira mais hélas, à vouloir trop en faire, les programmeurs ont accouché d'un monstre. Maîtriser toutes les options du jeu prendra du temps et même lorsque cette phase d'apprentissage, nécessaire avec ce type de jeu, sera terminée, il subsistera toujours une gêne: même connues sur le bout des doigts, les commandes restent lourdes et peu intuitives. Il faut cliquer ici ou là, parfois sur les écran de jeu directement, parfois sur les commandes du cockpit. Beuh. Autre défaut, les combats ne laissent que peu de place à la stratégie et en dépit de la présence de séquences animées, l'issu finale est plus fonction de la force des deux adversaires en présence que de la réelle habilité du joueur. Bref, une jolie chose, complexe et mal fichue.

Moulinex Nova



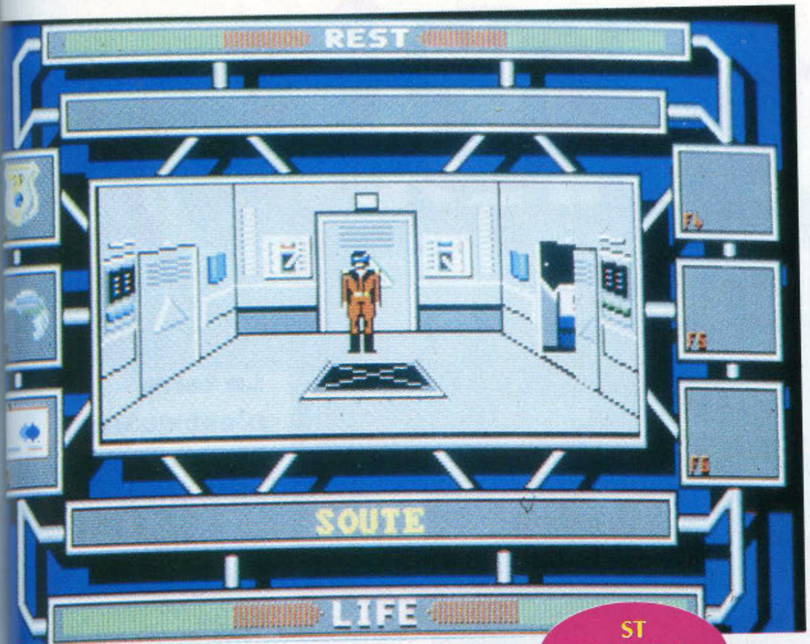
PC
69%

Et encore une fois de plus pour au moins la seconde fois, les notes ne sont pas représentatives. Ben oui, avec plus de 2 Mo de données, c'est beau à regarder, beau à entendre. Seulement, l'intéret d'un jeu ne se calcule pas en octets. Prenez le bottin du téléphone par exemple. On pourrais croire qu'un truc aussi épais a été écrit par un type ayant des choses fascinantes à raconter. Ben moi qui l'ai lu de A à Z, je peux vous dire que c'est mortel, comme bouquin. Même les Sulitzer, déjà bien épais, réussissent à être plus intéressants. C'est dire. Mais je m'égare. Je disais que le jeu était volumineux mais pas terrible. Tenez, le coup des dessins VGA, c'est bien sympa, mais comme c'est impossible à animer, les séquences qui bougent sont en bête mode EGA trafiqué, genre 4 couleurs dans une palette de 8 (9 les jours de fêtes). Bref, là aussi, on se retrouve frustré. Bon, ben tant pis, mais c'est dommage de voir un truc aussi complexe finir en eau de boudin.

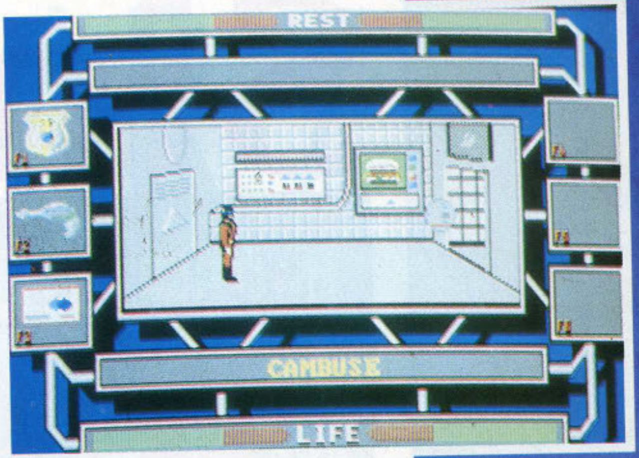
Moulinex

GRAPHISME VGA	16
SON ADLIB	16
ANIMATION	15
DIFFICULTE	17
TAILLE	2.4 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON



SUR AMIGA



SUR ST

Omnicron

Que diriez-vous d'un bon polar? Image Works vous envoie dans l'espace sur un fond de trafic de drogue.

Dans Omnicron, vous incarnez un petit flic du futur, qui jusqu'à maintenant n'avait eu comme mission que de protéger les habitants et résoudre quelques problèmes sans importance. Aujourd'hui, le grand patron vous a filé LA mission de votre vie: démanteler un réseau de drogue qui a déjà fait plusieurs victimes dans un vaisseau spatial de trafiquants. C'est énorme par rapport à ce que vous avez l'habitude de faire, et c'est avec un courage phénoménal que vous vous engagez dans l'enquête. Votre but va être d'examiner des lieux louches, de poser des tas de questions à des gens bizarres, de trouver des objets étranges et d'arriver à casser ce réseau. Vous voyez qu'on n'a pas fini de parler de drogue et que le futur nous réserve du fil à retordre. Ah, satanés dealers. Ils ont la vie dure.

Ka!

ST
64 %

Les graphismes manquent de détails, donnant au jeu une ambiance assez plate, pas du tout relevée par des bruitages pauvres. Heureusement que le jeu en lui-même est intéressant et facile à manipuler grâce aux menus très accessibles. La traduction du texte en français est la même sur tous les formats, et ne croyez pas que la réforme de l'ortograbe a déjà fait des ravages, ce ne sont que des fautes d'inattention. Omnicron est un petit jeu d'aventure dans un univers qui est, ici, bien exploité, avec des idées originales quant aux machines et instruments futuristes. On prend un réel plaisir à suivre l'enquête, même si les temps de chargement et de déplacement sont un peu longs.

GRAPHISME	12
SON	08
ANIMATION	13
DIFFICULTE	15

AMIGA
64 %

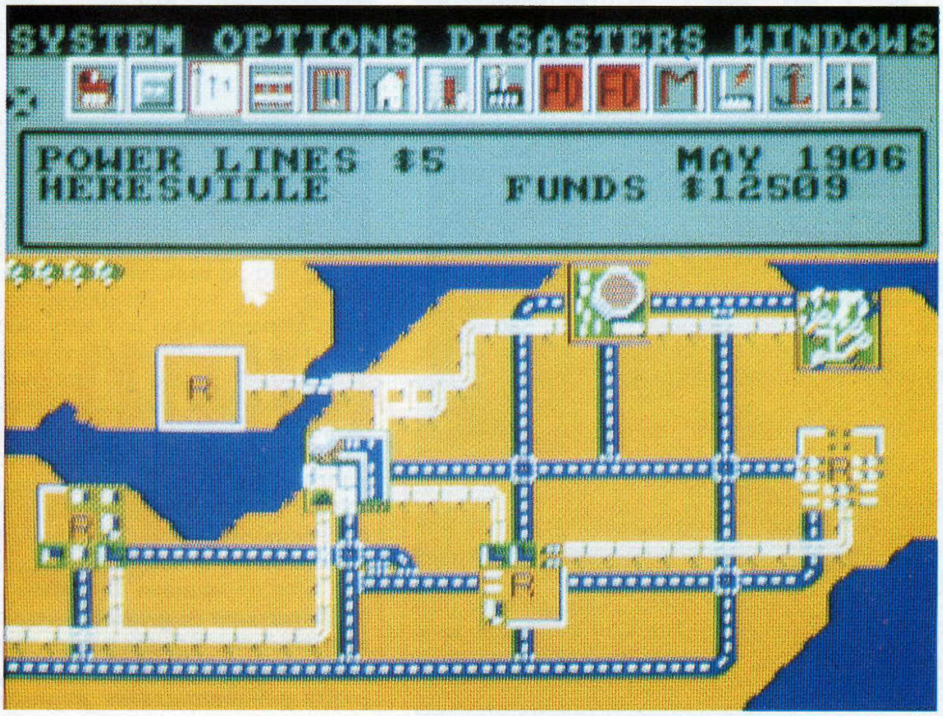
Se passant en grande partie dans des galeries de vaisseaux spatiaux, les décors d'Omnicron sont du genre futuriste avec option métal. Les petits personnages se déplacent lentement, et passent plus de temps à circuler qu'à agir, surtout avec le long temps de chargement entre les pièces. A l'exception de quelques endroits (ascenseur par exemple), le jeu se dirige au joystick, avc un système de menus et de sous-menus pour les actions. Etant principalement de l'aventure, Omnicron pourra devenir de temps à autre un jeu d'arcade quand il faudra descendre rapidement des ennemis venant sur vous. Le texte est très important dans ce soft, car vous devez récolter des informations et des coordonnées de planètes pour pouvoir évoluer, et l'avantage c'est qu'il est entièrement en français. Mal traduit pour l'occasion, vous pourrez apprendre qu'un hamburger est «très rafraîchissant», et qu'il faut «convertir» avec un personnage pour avoir des informations. Mais l'effort est bien là, c'est le principal.

GRAPHISME	12
SON	11
ANIMATION	11
DIFFICULTE	15

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

tests

Sim City



La terre n'est qu'une grosse boule de pâte à modeler. Infogrames vous propose de la manipuler à votre guise, et d'édifier des villes à votre image.

MEGASTAR joystick

Vous êtes le grand planificateur, le maître du monde, le manipulateur suprême, vous êtes la fée civilisation. Dans Sim City vous n'aurez pas moins que la possibilité d'édifier des villes, de construire des megalopolis, ou, selon votre choix ou votre maîtrise, d'engendrer des bidonvilles.

Au début du jeu vous êtes le maire d'une ville qui n'existe pas encore. Prestigieux. Ce sera à vous de la construire en installant les routes, les quartiers résidentiels, les usines, en acheminant l'énergie électrique partout où il faut, en favorisant le commerce par l'intermédiaire de zones marchandes, ou en entreprenant de grands travaux tels la construction de voies ferrées, ou l'installation d'un port.

Votre but est de vous faire un max de blé, et pour cela il faudra récolter un maximum d'impôts. Comment encaisser le plus possible? En faisant une ville suffisamment agréable pour que de plus en plus de gens viennent y vivre, y travailler, et ainsi remplir les caisses de la mairie que vous dirigez par leurs impôts.

Sim City est donc une simulation économique interactive, mais là, vous ne manipulez quasiment aucun chiffre. Vous placez les différents éléments précédemment cités directement sur le terrain, en tenant compte, bien sûr, des contraintes géographiques.

Des options vous permettent de savoir l'opinion des gens en ce qui concerne la politique que vous adoptez, ainsi que leurs principales préoccupations: s'ils se plaignent du chômage, il faudra construire des usines, si les embouteillages sont trop nombreux, à vous de réviser l'organisation routière de votre ville, par exemple.

Le déroulement de votre partie dira si vous êtes un bon maire ou pas, car la population n'hésitera pas à déserter votre cité si vous avez la bonne idée de placer une centrale nucléaire en plein centre ville, ou de faire monter les impôts de soixante pour cent.

CPC **94 %**

Attention chef-d'œuvre. Sim City est un soft génial et hyper prenant, qui, en plus, est bourré d'inventions tout en étant très simple d'utilisation. Vous déplacez un curseur, cliquez sur les icônes qui représentent les différents édifices, et ensuite il ne vous reste plus qu'à les placer sur le terrain.

C'est hyper simple, mais le nombre de critères en jeu est tellement important, qu'une partie ne ressemble jamais à une autre. Vous pouvez d'ailleurs sauvegarder en cours de jeu. Hormis les icônes alignés en haut de l'écran, se trouvent aussi des menus déroulants vous permettant d'accéder aux statistiques, aux options de sauvegarde, ou au menu «désastres». En effet, si vous trouvez votre ville trop belle, si la vie est belle, beaucoup trop, pour la population, rien ne vous empêche de provoquer une petite catastrophe comme un tremblement de terre, ou de jolies inondations. Résultat garanti, ca va changer la gueule de votre cité.

Petit défaut du jeu, tout de même, les graphismes ne sont pas magnifiques, très sobres, et les couleurs assez tristos. Mais bon, l'intérêt du jeu est tellement élevé. Sim city est indispensable à tous les joueurs qui veulent sortir des sentiers battus et rebattus par tous les jeux d'arcade.

Seb

GRAPHISME	12
DIFFICULTE	17
INTERET	18
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR PC, ST ET AMIGA ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 150 F ENVIRON SUR CPC DISK

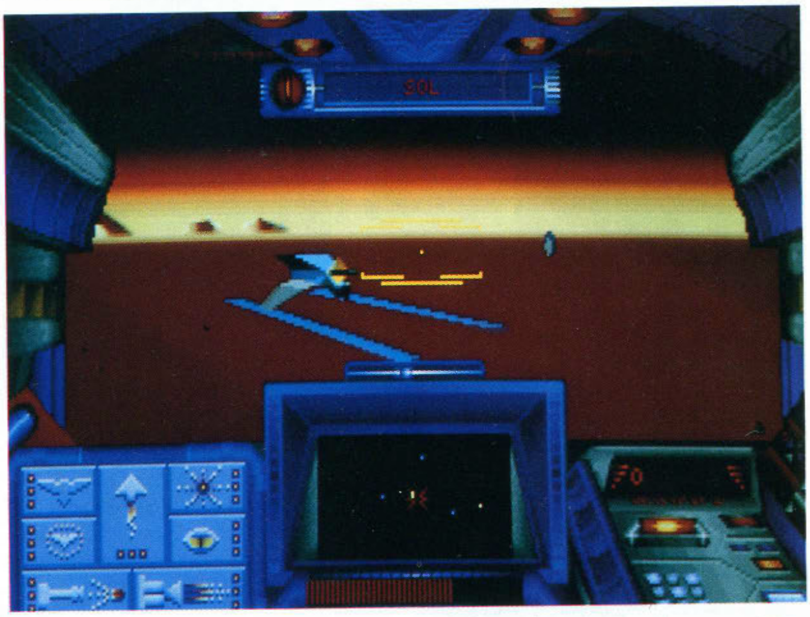


STELLAR 7

Combats spatiaux et 3D sont au rendez-vous de ce jeu de Dynamix.

Draxon, chef incontesté de l'empire arcturan, a décidé d'envahir la terre. En tant que militaire de haut niveau (et en temps que terrien), votre mission est de détruire son empire avant qu'il n'ait eu le temps de mettre ses projets à exécution. Pour cela, vous vous retrouvez aux commandes de Raven (le corbeau) qui est un engin tout ce qu'il y a de sophistiqué. L'appareil, qui vole pour le moment au ras des pâquerettes, bien qu'il n'y ait pas de pâquerettes dans ce monde, c'est une expression, répond à la moindre sollicitation de son pilote (c'est vous, le pilote). Non, je sais. Quand je dis «c'est une expression», je sais bien que la pâquerette est une fleur. Vous volez au ras des expressions, vous. C'est une métaphore. Non, je dis que... flûte!
Une fois de plus, la fédération a fait les choses en grand: bouclier, laser, gyropropulsobidules au Retensorb (préserve la couche d'ozone) et autres gadgets, on peut dire que la fédéra. Oui, je l'ai dis. C'est que voyez-vous, il n'y a pas grand chose à raconter sur tel logiciel. Tenez, pour vous livrer le fond de mes pensées, il me semble confusément avoir déjà vécu cette scène il y a quelques temps (2 ans et des poussières stellaires). Mais où ai-je déjà vu un truc de ce genre?
Ah oui! Ça ressemble à Starglider II. Oui oui oui, ça y ressemble beaucoup. Enfin, c'est Starglider II qui y ressemble beaucoup puisqu'en fait, Stellar 7 est sorti il y a bien six ou sept ans sur Apple II.
On se déplace, on appuie sur un machin et l'engin décolle, on rencontre des bidules volants qu'on dézingue par pure haine, on se repose, on retrouve encore d'autres bidules à qui l'on fait subir le même sort (dzionnnn... boum !), on se prend un coup de Trafalgar dans les boucliers arrières, on se retourne histoire d'allumer celui qui a fait ça. Bon.
C'est comme Starglider 2 mais c'est un autre jeu, alors ceux qui aiment le genre seront contents. Les autres diront: ça me rappelle un truc. C'est pas nouveau mais ça vient de sortir. Tiens, j'ai un nouveau pseudo.

Moulinex 3



PC
81 %

Dynamix, c'est une boîte de jeu abritée par l'aile protectrice de Sierra On Line. Pour sûr que l'information ne tient pas du scoop mais il est parfois utile de rappeler certaines choses. Ça permet de se faire une idée approximative de ce à quoi on s'attend. Sierra, ils font en général des jeux de qualité et celui-ci est effectivement beau comme un camion. Les dessins d'introduction en VGA 256 couleurs, ça vous a un de ces chics. Bon, après, c'est plus qu'en 16 couleurs mais en 3D, il ne faut pas en demander trop, d'autant plus que l'animation est véritablement splendide. Idem en ce qui concerne la musique: on dira ce qu'on veut mais les cartes sonores, c'est vraiment chouettos. Bon, c'est vrai que le jeu commence par le Clair de Lune dont je me plaignais déjà le mois dernier mais que voulez-vous, c'est moins cher d'utiliser une musique du domaine public que de payer un musicos à faire une création. C'est de la musique en freeware, quoi. Justement, puisqu'on parle de ça, revenons au scénario. Donc Sierra fait des jeux de qualité et celui-ci est techniquement superbe. Donc Dynamix fait partie de la famille, même si ça ressemble beaucoup à Star-glider, avec le recul. Tenez, même la scène où il est possible de voir ses ennemis en 3D est présente. Donc Dynamix s'est chargé du scénario et Sierra de la programmation. Ou alors je ne comprends plus rien.

Moulinex

GRAPHISME VGA	15
SON ADLIB	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	15
TAILLE	1.3 Mo

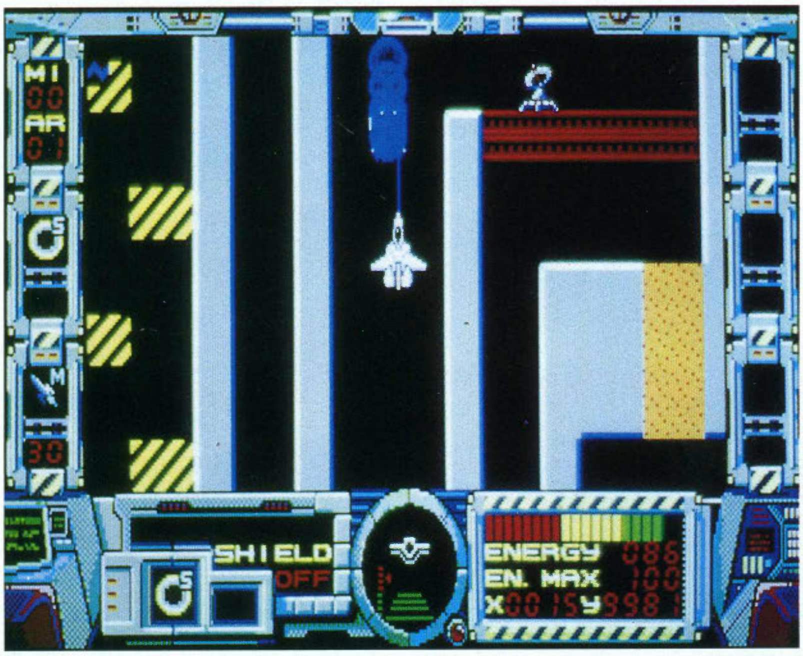
DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON



tests

Fire Hawk

Encore un jeu Sierra? Oui, mais d'arcade. Depuis l'avénement du 386, le PC n'est plus ce qu'il était: une machine impropre à gérer un jeu rapide!



Sapristi! Le vaisseau spatial Rapaina a été la victime d'un champ de force gravitationnel particulièrement puissant et racoleur. En dépit de tous ses efforts, l'appareil n'a pas pu s'échapper à temps. Du coup, la fédération, qui ne se laisse jamais marcher sur les moonboots, n'a pas hésité un seul instant. Aussi vrai que la légion saute sur Kolwesi, une troupe de Thexders a été dépêchée sur les lieux afin que revienne l'ordre, la loi, et surtout le vaisseau disparu. Hélas, trois fois hélas - sinon on se demanderait bien pourquoi le joueur est convié à remettre de l'ordre dans tout ce fatras - le Rampaina en a profité pour mettre les voiles (probablement solaires), pendant que les Thexders débarquaient en fanfare. C'est un peu comme si Saddam rendait le Koweit et gardait tous les militaires ricains et européens qui se trouvent loin de chez eux, sauf que là, il s'agit d'un jeu et qu'il n'est absolument pas question de pétrole (NDLR: ces lignes ont été écrites bien avant l'ultimatum. Si un déluge de bombes atomiques a détruit la Terre entretemps, veuillez ne pas en tenir compte. Merci). Bref, l'un des vaisseaux Thexmachin n'est pas rentré au bercail puisqu'il a été gardé par les Nediams. On s'en doute, se sont les méchants.
Au moment où commence le jeu, le Thexder que le joueur dirige doit remplir 9 missions. Pour cela, il a en sa possession différentes armes et boucliers. Parfois, lorsqu'il se trouve près d'un débris de vaisseau allié, il lui est possible d'entrer en communication avec sa base afin de recueillir de précieux renseignements. Bon plan, en appuyant sur une touche, le Thexchose peut se transformer en avion. Ne me demandez pas comment ce tour de force est réalisé, je n'en ai aucune idée (et à vrai dire je m'en tape).
Détail à porter à votre connaissance, le laser vise automatiquement, il suffit de tirer. Oh ben c'est fastoche, alors! Eh non, c'est justement parce que les missions sont particulièrement dures que le joueur se voit dispensé de viser.
Ainsi, de tableau en tableau (chaque mission en comprend plusieurs), le joueur devra détruire l'entrée lui permettant d'accéder aux Nediams; briser le système de défense primaire puis les champs magnétiques; pénétrer dans l'usine de clones et y détruire des valves; dessouder le second système de défense; détruire le générateur d'énergie ennemi; régler leur compte aux robots du troisième niveau de défense et, enfin, casser le plus de choses possible dans le bloc central.
Tout ça pour dire qu'il ne va pas falloir traîner en route.

PC
75%

Savez-vous que les PC finiront par nous étonner? Le mois dernier déjà, Oil's Well - édité par Sierra lui aussi - prouvait que l'arcade speed pointait le bout du joystick. Un mois plus tard, paf! encore un jeu d'action. A noter du reste que Oil's Well et Fire Hawk sont édités par Sierra mais programmés par d'autres boîtes. Bref, voilà un jeu bénéficiant d'un graphisme sympa et d'une musiquette de bonne qualité, tout du moins en ce qui concerne le son. Bon, c'est vrai qu'ici, on n'est pas à Diapason ou au Monde de la Musique mais n'empêche, la version expurgée - genre Clayderman à deux doigts - de la Sonate au Clair de Lune de l'intro m'est restée dans la gorge. Pour le reste, on a droit pendant le jeu à une pop japonaise, dégoulinante et sans invention, qu'il est heureusement possible de couper. C'est d'autant plus facile qu'un menu à part permet d'écouter les morceaux de musique correspondant aux 9 niveaux. Comme ça, on écoute tout d'un coup et après, on est débarrassé.
Parlons plutôt de l'animation, très rapide et surtout d'une option qui sauvera la mise aux possesseurs d'un PC lent: afin d'accélérer le mouvement, il est possible de ne pas charger les décors de fond. Enfin, citons la commande au clavier qui, si elle ne remplace pas le joystick des familles, est suffisamment sensible pour que le jeu reste maniable.

Moulinex

GRAPHISME EGA	14
SON ADLIB	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	14
TAILLE	900 Ko

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

Super Skweek

Depuis qu'il ont créé Super Skweek, le patron de Loriciel chante à tue-tête: «Quaaaand il me prend dans ses braaaas, qu'il me parle tout baaaas, je vois la vie en roseuuuu».



Skweek avait fait parler de lui en son temps. Super Skweek arrive, avec comme héros principal, le cousin de Skweek. A nouveau, il va devoir repeindre l'intégralité du sol de quelques îles en rose. Avec une action vue de haut, la petite boule de poils que vous contrôlez va devoir passer sur chaque case formant l'île pour la repeindre. Dispersés un peu partout ou apparaissant à l'improviste, des bonus lui permettront de gagner des sous ou des options, et il y a une splendide case, présente dans tous les niveaux, grâce à laquelle vous pourrez accéder à la boutique, pour acheter des options. Donc, du coup, avec un peu de jugeotte, vous pouvez avancer plus rapidement, prendre des virages serrés, avoir d'autres armes, gagner du temps pour repeindre l'île, etc. Autour de vous, des ennemis risquent de vous voler une vie sur les huit disponibles en début de jeu et rien qu'en vous touchant, c'est pourquoi vous portez une arme. La particularité de cette suite, ce sont les zones de dalles à repeindre, installées en hauteur. Pour y accéder, vous devrez vous positionner sur une des dalles prévues à cet effet, et cliquer. Mais attention, contrairement au bon vieux plancher des vaches, vous vous casserez la gueule si vous foncez vers les extrémités. L'avantage c'est qu'on peut accéder à n'importe laquelle des cinq îles en début de jeu, grâce à un menu.
Mais ça ne veut pas dire que vous pourrez arriver à les repeindre toutes entièrement.





CPC
78 %

Une agréable musique rythmée style animation de manèges vous accueille dès le programme lancé. Elle disparaît ensuite pour laisser la place à quelques bruitages un peu décevants par rapport à ce qu'on avait l'habitude d'entendre sur les autres versions, et ce sera tout à propos du son. Visons les graphismes, qui sont clairs et bien dessinés, et correctement colorés, ce qui donne une ambiance agréable à ce jeu, devenant tout à coup convivial et sympathique. Puis vient l'animation, qui jette une ombre sur le tableau, car les personnages sont trop lents pour entraîner le joueur dans une folle et enthousiaste course à la montre, comme ça devrait l'être; sans parler du scrolling horizontal et vertical qui se fait par blocs. Mais malgré cela, le jeu reste amusant et captivant, et l'on peut prendre un pied certain à manipuler ce descendant direct de la famille Pac-Man. *Kal*

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	12
MANIABILITE	15

DISPO SUR CPC ST AMIGA
PRIX : 300 F ENVIRON SUR CPC; ST AMIGA 250 F ENVIRON

tests

SIMCITY ARCHITECTURE

Lassé de voir passer les trains? Ok, alors regardons passer les chars à bœufs ou les dragons dont Infogrames nous propose de gérer le trafic.

On ne va pas revenir là-dessus, Sim City est jeu super, prenant, bien réalisé, bien pensé, bien vu. Bien, quoi. Mais vous savez ce que c'est, on construit une ville, on en détruit une autre, on recommence et finalement, au fur et à mesure que la ville grignote la campagne, de centrales nucléaires en aéroports décentrés, de ville en ville, de gare en gare, de train en train, de port en port, de jeu en jeu, la chose perd peu à peu de son charme ou tout du moins, encore et encore, le joueur se lasse de plus en plus, on s'amuse de moins en moins. C'est répétitif, quoi. Du coup, histoire de relancer un peu la machine, les concepteurs de Sim City nous ont concocté des disquettes «Architecture» permettant de construire des villes du passé. Au menu de cette première disquette, qui sera suivi d'autres époques n'en doutons pas, Asie Ancienne, Moyen-Age et Far West. Parenthèse, à quand Sim City Construction Kit? Fin de la parenthèse, début du chapitre suivant.

Si le mécanisme de jeu proprement dit ne s'en trouve pas radicalement changé, cette disquette permet tout de même de redécouvrir Sim City. Forcément, si les maisons ont toujours été des maisons à peu de choses près, il a bien fallu que les programmeurs remplacent les aéroports, les craches aériens et autres centrales énergétiques par un truc qui soit cohérent. Un Boing qui survole Kyoto lors de la fête des cerisiers de 1254 (ma première cuite au Saké tiède), ça fait pas raccord. Du coup, l'électricité, suivant les époques, se voit remplacée par l'eau ou la vapeur et les centrales par un puits artésien (charbon) ou un moulin à eau (nucléaire). De même, sauf en ce qui concerne le Far West, les lignes de chemin de fer dont nos cités s'enorgueillissaient deviennent de bêtes routes sillonnées par des chars à bœufs et nos belles routes de simples chemins de terre sillonnés par des crétins allant à pied. Les aéroports, eux, sont remplacés par des châteaux forts en Asie et au moyen-âge alors que le Far West les transmutent en mines d'or. C'est l'occasion, au lieu des crashs aériens, de voir dragons et sorcières s'abattre sur nos villes. Et le Far West? Bien entendu, pas de dragon, mais comme l'or est transporté en mongolfière, les pompiers ont de toute façon l'occasion de se dérouiller la pompe à main. Pareillement, les stades se sont changés en arènes de Sumo, lices ou encore pistes de rodéo.

Mine de rien, outre le côté nouveauté toujours bon à prendre, certaines villes y gagnent en clarté. Vous vous souvenez de votre superbe création

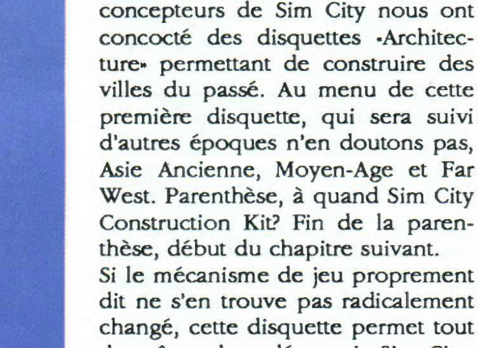


de 152.000 habitants que vous avez renoncé à gérer parce qu'on n'y comprenait plus rien en regardant l'écran, d'autant que le trafic de voiture ralentissait à tel point l'affichage que l'on croyait jouer parfois en temps réel? Ben là, il suffit de charger le mode Far West qui dispose d'un graphisme très fin sur PC et hop! à vous la conquête des grands espaces.

Qu'elle était verte ma vallée...

Oui je sais, j'ai parlé de technique là où il ne fallait pas.

Baron Moulinex Hausman



PC
80%

Donc, le graphisme de l'époque Far West est super, donc. Celui des autres époques est très mignon lui aussi. Bien entendu, les icônes ont elles aussi été changées. Bref, c'est du changement dans la continuité mais comme ce qui était avant était superbe et que ce qui est nouveau est aussi beau, on ne s'en plaint pas. Autre raison de se réjouir, c'est qu'il est possible en cours de partie de charger les nouveaux graphismes. Le programme se charge de remplacer ce qui doit l'être. Côté son, de gros progrès semblent avoir été faits puisqu'il est dorénavant envisageable d'utiliser une carte Covox Sound Master. Enfin, l'animation, elle, reste la même, à ceci près que le trafic est peut être un peu moins important aux âges les plus reculés. A noter que les époques peuvent être chargées séparément. La taille indiquée ici correspond a ces 3 nouvelles bibliothèques de graphismes mais si, par manque de place, vous ne souhaitez charger que l'une d'entre elle (Far West par exemple), il ne vous en coûtera que 110 Ko

Moulinex.

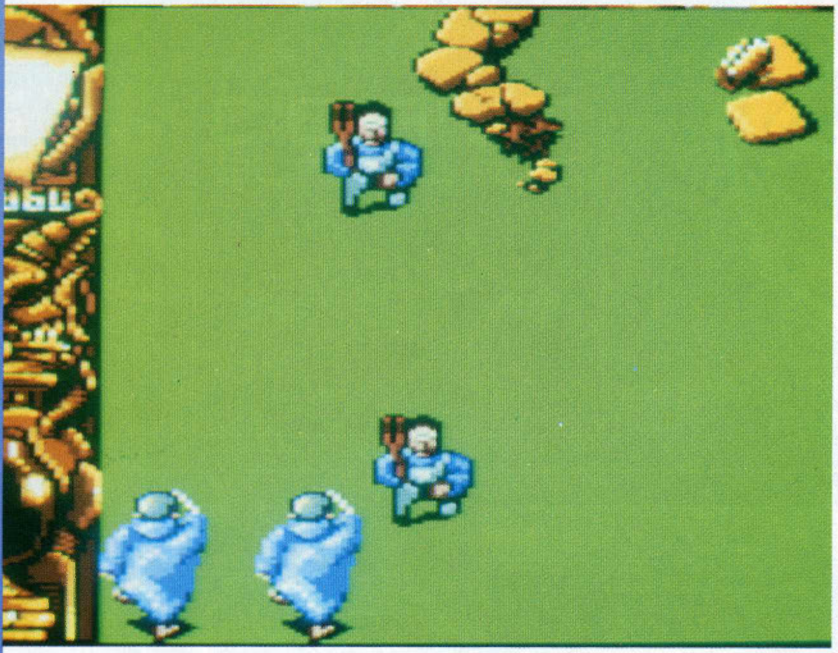
GRAPHISME VGA	16
SON	14
ANIMATION	12
MANIABILITE	15
TAILLE	330 Ko

DISPO SUR PC plus tard sur ST AMIGA
PRIX : 300 F ENVIRON

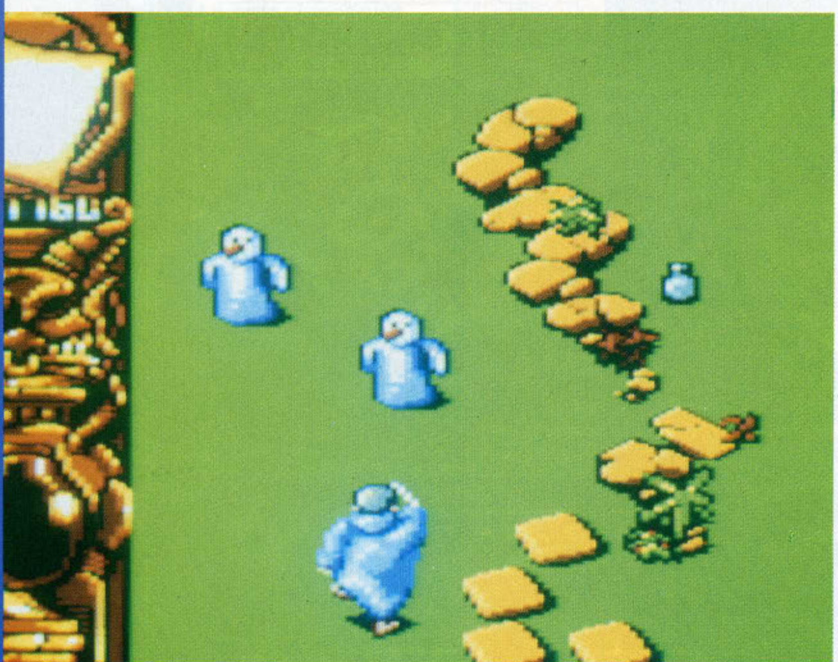

ONLY GREMLIN CAN DO THIS
PRODUIT DU GROUPE LOTUS PLC APPROUVÉ ET AUTORISÉ
LOTUS
LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE
"Une simulation éclatante" HIT dans TILT . GEN D'OR dans GENERATION 4 - MEGASTAR dans JOYSTICK
APPROUVÉ PAR TOYOTA (GB) LTD.
TOYOTA
CELICA
GT
RALLY
HLT dans TILT
"Le rallye comme si vous y étiez . . ." JOYSTICK
TEAM SUZUKI
"La meilleure gestion 3D jamais réalisée pour un jeu de moto." GENERATION 4
APPROUVÉ PAR SUZUKI GRAND PRIX TEAM
GREMLIN®
GREMLIN — S.F.M.I., B.P.3, ZAÇ DE MOUSQUETTE 06740, CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE. TÉLÉPHONE: (1) 43 35 06 75

MYSTICAL

Si vous avez des relents de mysticisme, vous allez trouver matière à vos nouvelles préoccupations avec le dernier titre d'Infogrames.



Dire que vous avez passé toutes ces années à étudier, à apprendre, toutes ces années enfermé dans la bibliothèque de votre grand maître à lire et relire les livres secrets pour obtenir le savoir, pour atteindre le stade de magicien. Votre maître était content de vous, vous faisiez un bon apprenti magicien, et hier était le dernier jour de votre longue initiation, vous alliez être présenté à la Commission des Grand Maîtres de la Magie, devant tous les sages de la communauté, qui, après un interrogatoire à faire pâlir un flic, vous auraient officiellement admis parmi eux.
La veille du grand jour, vos collègues apprentis décidèrent de donner une grande fête en votre honneur, c'est la coutume. Tout le monde était là, et tous avaient préparé des mixtures alcoolisées et bizarroïdes à faire tomber un bœuf raide mort bourré. En qualité de futur promu, vous vous deviez de goûter à toutes ces potions, et même d'en reprendre, car certaines d'entres elles étaient plutôt bonnes. La suite on la connaît, vous étiez



CPC
84 %

Mystical est bien beau. Si, si. En plus il est plutôt réussi et amusant. Bon, il est vrai que le principe du jeu sent très fort le déjà vu, mais quand la réalisation est bonne, on n'a pas le droit de se plaindre. Ou alors pas trop fort. Vous dirigez, donc, l'apprenti-magicien gaffeur vu de trois quart haut, les décors défilant dans un scrolling vertical très agréable à l'œil. Vos ennemis avancent vers vous, dans des animations souvent rigolotes dans leurs démarches, et après avoir ramassé des parchemins, vous aurez la joie de les zapper de manières variées: en les transformant en bonhomme de neige, en statue, en les cramant, ou en les faisant fuir comme si ils avaient vu le bon Dieu lui-même (bah ouais, z'avez pas vu l'bon Dieu? Moi j'l'ai vu, bah il est pas beau). En mode deux joueurs, ô joie, vous aurez la possibilité de diriger l'apprenti ou son Golem, qui est plutôt balaise, mais pas très fin: pour tuer ses ennemis, il leur saute dessus à pieds joints. C'est un style. Beaucoup de tableaux, pas mal d'humour, des couleurs très bien choisies font de Mystical, et malgré un principe classique, un bon jeu agréable a souhait. C'était un cadeau idéal pour Noël.
Seb

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST AMIGA CPC ST
PRIX : 250 F ENVIRON

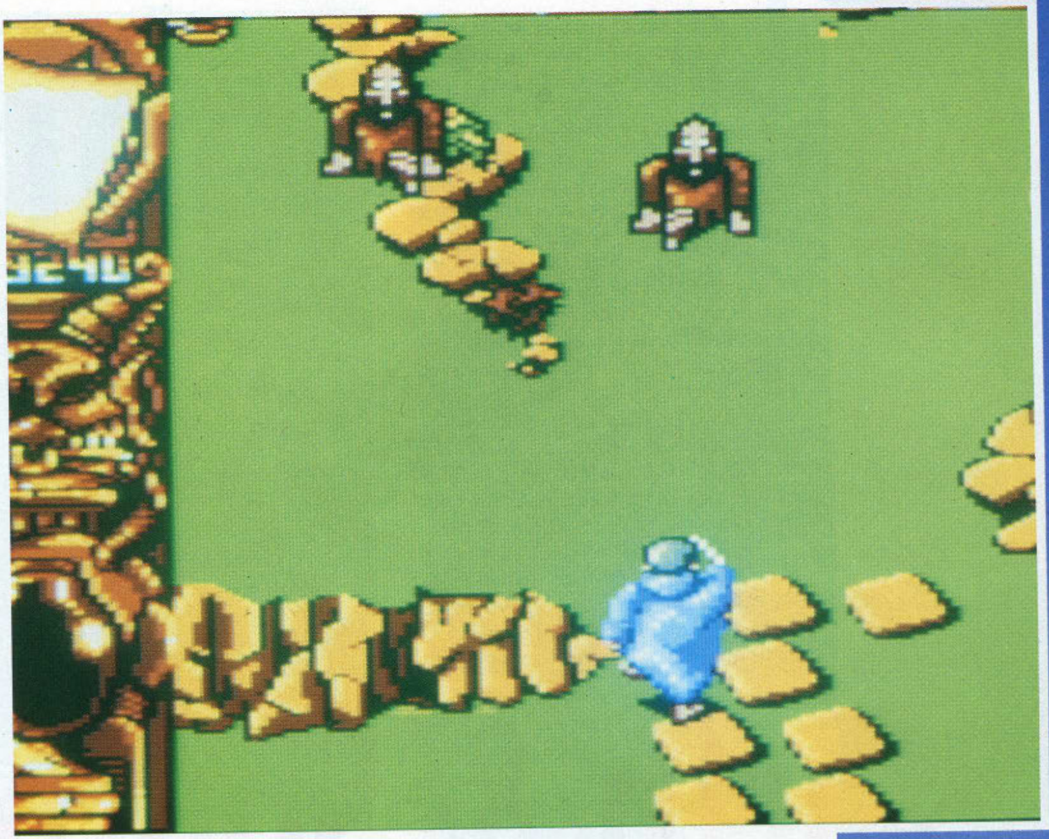
rond comme une queue de pelle, rampant sous les tables, déblatérant des formules magiques en verlan tout en exécutant des danses incantatoires, sur les mains. La dernière fois qu'on vous a vu au cours de cette soirée, vous étiez dans l'escalier qui mène au laboratoire de votre maître, et puis après, plus rien, pas de nouvelles, disparu.

En fait, il est arrivé une grande catastrophe, une fois dans le labo, vous avez commencé à foutre un souk pas possible, à sortir toutes les potions, tous les parchemins, et le plus grave, à lire à haute voix des formules gravées dans des tablettes, formules bien dangereuses, car l'une d'entre elle, et cela est sûrement dû à votre façon si particulière de les lire (en verlan), a eu pour effet de vider la pièce et d'envoyer tout ce qui s'y trouvait un peu partout dans le monde. De toutes les formules, de toutes les fioles que votre maître avait classé pendant toutes ces années, il ne restait rien, la pièce était vide.

Maintenant dégrisé, et la lucidité qui vous avait fait défaut refaisant surface, vous ne voyez qu'une solution, partir aux quatre coins du monde pour récupérer les biens de votre maître. Heureusement vous vous souvenez de quelques formules, notamment celle permettant de faire appel à un Golem, et celles qui exécutent les téléportations.

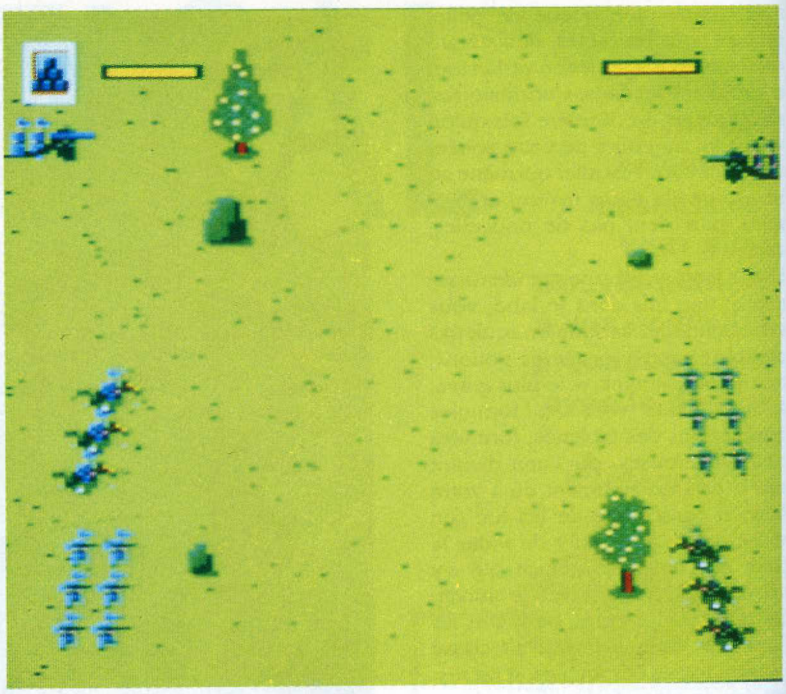
Comble de malchance, comme par hasard, les formules et les potions ont atterri dans des lieux souvent peu fréquentables, Satan ayant élu domicile dans pas mal de ces endroits. Vous devrez donc vous battre, et zapper toutes les créatures plus ou moins belliqueuses qui viendront à votre rencontre, tout en ramassant et en lisant les formules et potions qui traînent de ci et là.

Et promettez de ne plus jamais boire d'alcool, quand on tient pas, on s'abstient. Sans blague.



tests

MEGASTAR joystick



La guerre de Sécession fait rage. Les gens du Nord et ceux du Sud sont persuadés qu'ils sont dans leur droit, et que eux, au moins, ont raison s'ils tentent de massacrer ceux de l'autre camp. Vous faites partie de ces gens-là, puisque vous êtes entré dans l'armée nordiste il y a de cela quelques années.

Après un menu permettant de déterminer le niveau de jeu de chacun des camps, le nombre de joueurs (1 contre l'ordinateur, ou deux l'un contre l'autre), le mode de renforts, et l'activité des catastrophes. En effet, vous pouvez faire intervenir les indiens qui viendront attaquer les troupes de façon aléatoire, ou faire trainer des orages sur les différents territoires. Ce sont les catastrophes.

Le jeu se divise en deux parties: la carte, et les séquences d'arcade. A chaque début de tour, vous voyez la carte de l'Amérique du nord à l'écran, ainsi que des petits personnages re-

North & South

Retrouvez les dessins et l'ambiance des Tuniques Bleues grâce aux programmeurs du plus connu des Tatous, tonton Infogrames.



présentant vos armées, et celles de l'adversaire. Sur cette carte se trouvent aussi des lignes de chemin de fer parsemées de gares ferroviaires, un train se déplaçant de gare en gare, et déposant du fric dans vos caisses si vous possédez les stations où il passe. Cet argent vous permettra d'acheter des troupes, et donc d'éclater votre ennemi de façon encore plus intense.

Le but du jeu est d'anéantir son ennemi, ou de posséder tous les territoires. Pour jouer, il suffit de cliquer sur ses troupes, de les déplacer sur une région voisine, et s'il y contact avec l'ennemi, on rentre alors dans la phase arcade.

Les écrans d'arcade sont très rigolos. Les forces en présence sont composées de petis sprites très mignons: le canon avec ses hommes, la cavalerie, et les fantassins à pied, bien sûr, et armés de fusils. Grâce à une touche du clavier, vous indiquez qui vous dirigez, afin de rentrer dans le lard de ceux qui vous font face.

Les phases d'arcade se déroulent, suivant les régions, sur un décor verdoyant, rocailleux, et avec des rivières, des ponts (très drôle à exploser quand l'ennemi passe à cheval), et autres arbres ou buissons.

Il y a un autre tableau, qui est à l'écran quand vous attaquez un fort ennemi. Vous dirigez alors un personnage unique, qui devra attendre le drapeau ennemi à l'intérieur du camp. Pour cela vous le dirigez, le faisant sauter, monter aux échelles, donner des coups de poings aux hommes et aux chiens qui ne manqueront pas de venir vous attaquer.

L'uniforme bien repassé, le chapeau sur la tête, et le sabre le long de la cuisse, vous êtes prêt à vous battre, pour la liberté, pour votre liberté.

CPC
90%

Quelle surprise! Un petit jeu qui a priori serait sans prétentions, se trouve être très bien réalisé, et monstrueusement amusant à jouer. Tous les graphismes, des décors aux sprites animés, sont très bien faits, et souvent rigolos (dans l'esprit de la BD de Lambil et Cauvin). North & South mêle, en plus, agréablement stratégie et arcade.

Tout répond très bien au joystick, et balancer des boulets de canons sur les chevaux ennemis au galop est hilarant. Surtout si vous finissez votre attaque par une charge de cavalerie, sabre au poing.

Infogrames se surpasse en ce moment, et v'là qu'ils nous offrent North & South que je conseille vivement, même si le scénario ne vous branche pas trop. Il n'y a que ceux qui ne changent pas d'avis qui ne changent pas d'avis.

Seb

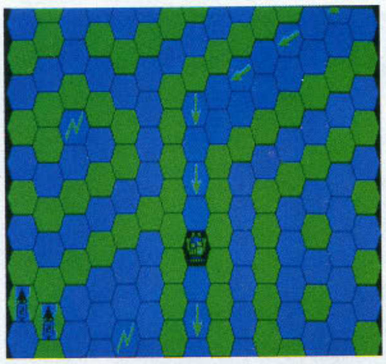
GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

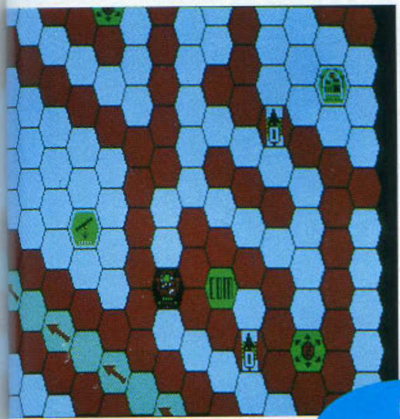
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC • PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST ET AMIGA, 150 F ENVIRON SUR CPC K7, 200 F ENVIRON SUR CPC DISK

Hexsider

Sans prendre de risques inutiles, Ubi Soft vous propose de contrôler des robots à partir de votre ordinateur, dans des labyrinthes hautement surveillés.

Nous faisons un bond en avant de quelques siècles, et nous voilà plongé en plein futur. Qu'est-ce qu'il a de particulier, ce futur? Eh bien tous les travaux dangereux pour l'homme sont réalisés par des robots, appelés «Hexsiders», formés de plusieurs unités amovibles. Mais voilà, comme on ne peut faire confiance à personne en ce bas monde,
il arrive que certains terroristes manipulent les robots afin de semer la pagaille dans le système. C'est justement ce qui vient de se passer dans le centre général de la sécurité nationale, dans lequel des Hexsiders ont détruit l'ordinateur gérant la sécurité du centre. Résultat: tous les dispositifs de défense sont fonctionnels et les robots travaillant sur place sont inopérationnels (c'est un néologisme).
Votre but va être de contrôler six Hexsiders pour remettre de l'ordre dans cet immense labyrinthe à plusieurs étages qu'est le centre de sécurité.





PC
63%

Tout le jeu est construit avec des hexagones assemblés, formant un immense labyrinthe. Vous contrôlez un robot à la fois à la souris et au clavier, en le gérant entièrement. Sachant que chaque action vous coûte de l'énergie, vous devrez recharger vos batteries le plus souvent possible, afin de passer aux niveaux supérieurs. Plusieurs joueurs peuvent contrôler les robots, mais pas en même temps: vous devrez mettre votre robot personnel en veille grâce à un code secret pour laisser la place à un autre joueur. Les graphismes de Hexsider sont très simples, tenant plus des formes symboliques que du réalisme, avec un entourage colorié selon votre goût grâce aux touches de fonction les modifiant à volonté. L'animation originale du décor peut vous désorienter, car votre Hexsider ne changera jamais de direction, c'est le sol qui pivotera sous ses roues. Assez complexe mais réalisé d'une façon rebutante, Hexsider a un bon principe de base et aurait énormément gagné à être programmé différemment.

Ka!

GRAPHISME	11
SON	12
ANIMATION	12
DIFFICULTE	15

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

CAR VUP

ST

EDITEUR CORE DISIGN

ONE AGAIN SUR ST PAR KA! DEJA TESTE DANS N°12 SUR AMIGA DISPONIBLE SUR ST AMIGA PRIX: 250F ENVIRON

Cartoonland ne va pas bien. Le méchant Capitaine Grim, un dessin, comme tous les habitants de Cartoonland, est devenu complètement fou. A cause de lui, la ville est désorientée, les objets sont devenus fous et des monstres rondent un peu partout.
Arnie, une petit bagnole dessinée à la Walt Disney, a pour mission de parcourir les huit niveaux composant l'intégralité de la ville, pour rencontrer, tout à la fin du jeu, Le Capitaine lui-même, qui rêvait depuis toujours de devenir un monstre de fin de jeu. Son premier but, à Arnie, est de rouler sur toutes les plates-formes, pour qu'un hélicoptère vienne la chercher et l'emmener au niveau suivant. Aucun bruitage animera les chutes et actions de la voiture, contrairement à l'Amiga où elles étaient digitalisées. Seule une musique banale vous accompagnera. Les graphismes sont bien réalisés, formant un grand espace de jeu, dans lequel la voiture pourra se balader de haut en bas en grimpant sur les plates-formes. Dans la lignée de Pac-Man, Car-Vup est un jeu amusant qui ne manquera pas de séduire ceux qui veulent se changer des jeux d'arcade classiques et destructeurs.



**GRAPHISME 15 . SON 15 . ANIMATION 16
MANIABILITE 14**

VERDICT 78%

GALACTIC EMPIRE

ST/AMIGA

EDITEUR TOMAHAWK

ONE AGAIN SUR ST/AMIGA PAR KA! DEJA TESTE SUR PC DANS LE N°12 DISPONIBLE SUR ST AMIGA PC PRIX: 250 F ENVIRON .

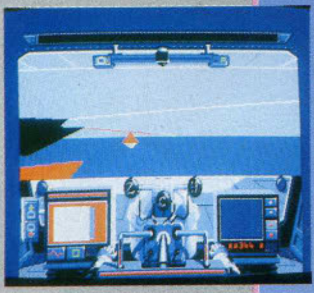
Glissez-vous dans la peau de Marcel Fastoche, un soi-disant journaliste intergalactique, pour aller voir ce qui se passe sur la planète Ether, où une guerre civile a éclaté. En fait de journaliste, vous êtes un agent envoyé par la SERSEC, à bord d'un engin étanche, car l'air de la planète manque d'oxygène. C'est dans cet univers hostile que vous allez enquêter en posant des questions aux nombreux habitants. Galactic Empire est un jeu de rôle qui se joue à la souris grâce à quelques menus et sous-menus, qui permet au jeu d'être complètement interactif sans la contrainte des analyseurs de syntaxes, qui ne comprend pas la moitié de ce que vous leur dites. Réalisé en 3D, Galactic Empire vous montrera de très beaux graphismes, rapidement animés pour le nombre de sprites souvent à l'écran. Tout l'intérêt du jeu se situant dans l'orientation des questions que vous poserez et des actions que vous ferez (sachant que l'ordinateur garde en mémoire tous vos faits et gestes) Galactic Empire est un jeu d'enquête policière avant tout.

**ST : GRAPHISME 16
SON 15 . ANIMATION 15
DIFFICULTE 18**

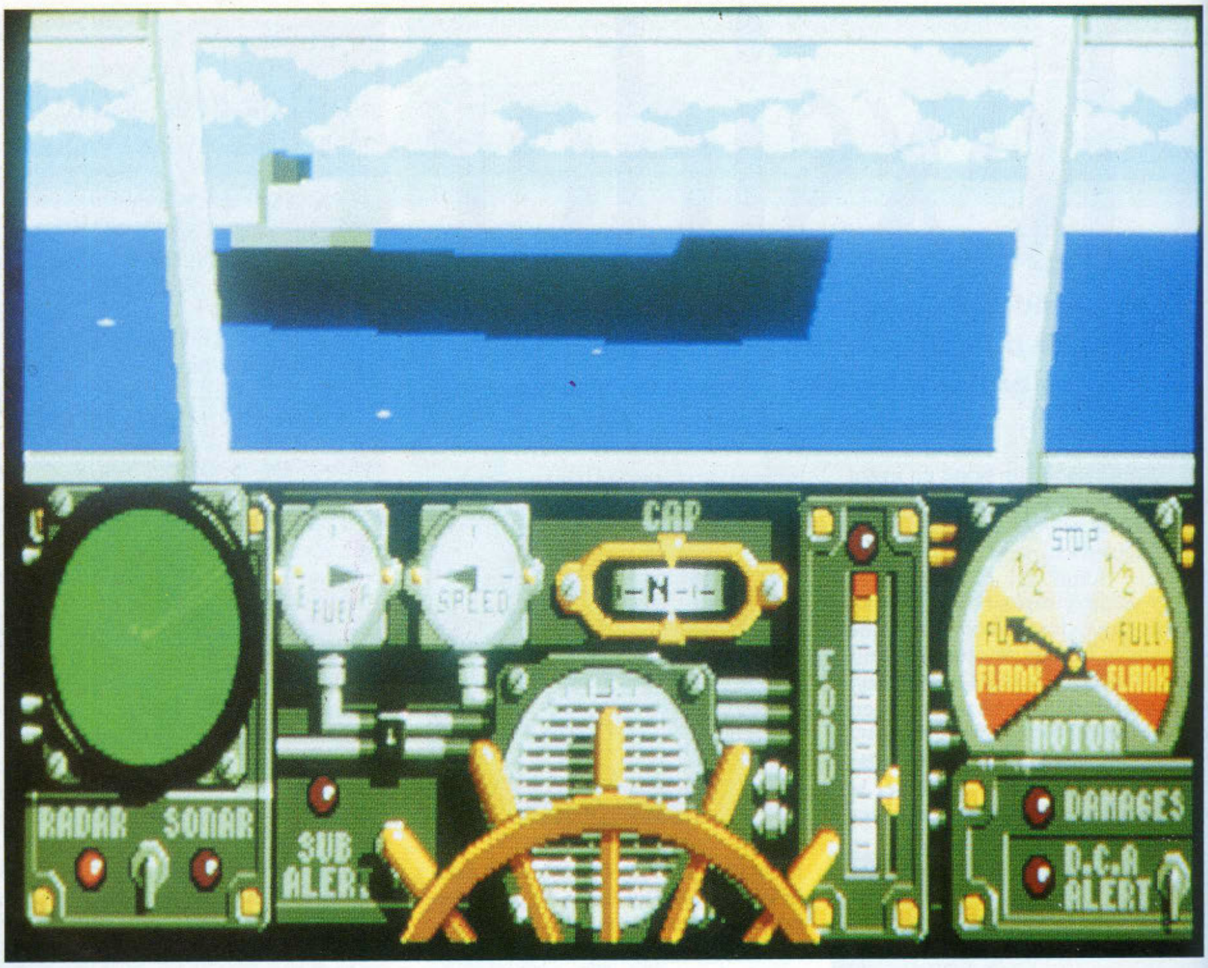
VERDICT 76%

**AMIGA : GRAPHISME 16
ANIMATION 15 . SON 16
DIFFICULTE 18**

VERDICT 75%



Futura remonte dans le temps et vous emmène sur la mer pour participer aux batailles de destroyers qui sévirent pendant la deuxième guerre mondiale.



SUR ST

ADS

ADS. Derrière ces trois initiales ne se cache pas une version soft du sida américain, mais le diminutif d'Advanced Destroyer Simulator. Le jeu débute en 1942, à l'apogée des combats entre la France et la coalition germano-italienne. L'armée britannique, alliée de la France, avait pour mission de déstabiliser les forces ennemies présentes en Manche, en mer du Nord, et aussi en Méditerranée, grâce à son port militaire installé dans l'île de Malte.

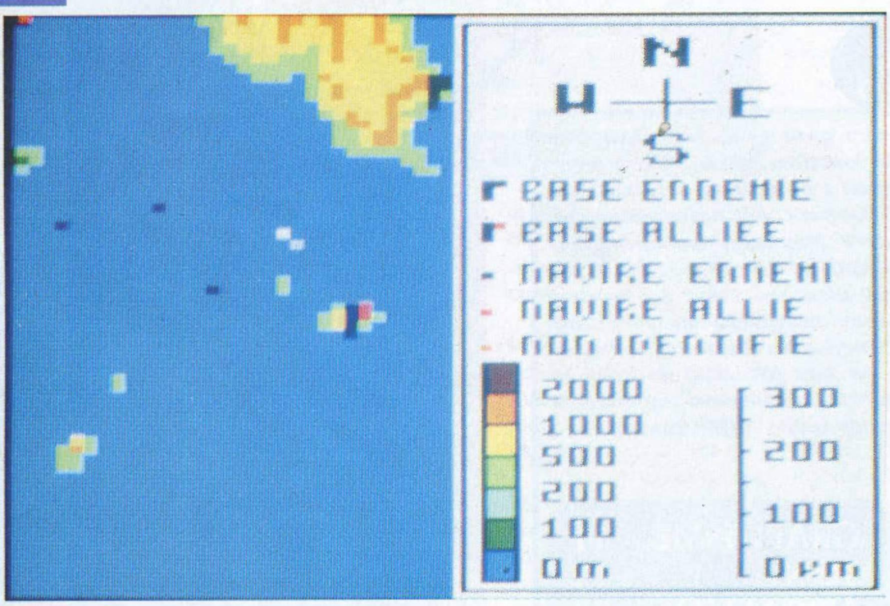
Membre de la Royal Air Force britannique depuis de nombreuses années, et après de bons et loyaux services, vous voilà donc promu au rang de capitaine d'un destroyer de type H.M.S.: Onslaught. Vos missions, nombreuses et variées, iront du nettoyage pur et simple d'une zone donnée, en passant par des objectifs plus précis comme la destruction d'un navire ennemi particulier.

Vous devrez manipuler votre bateau, d'ailleurs très maniable, afin de pourchasser et de détruire vos ennemis à l'aide des canons dont vous êtes équipé, ou grâce à vos deux lance-torpilles latéraux. Pour cela vous bénéficiez de l'équipement technologique de pointe de l'époque, c'était pas grand chose, à savoir sonar, radar, et bien sûr les indispensables cartes militaires.

Une fois votre ordre de mission reçu, la chasse peut commencer. Localisation sur la carte de votre objectif, approche rapide, puis après quelques salves meurtrières et un ou deux coups de torpilles bien placés, vous aurez la joie de voir le navire ennemi sombrer, avec les glouglous habituels qui accompagnent ce genre de situations. Joie.

Les missions sont au nombre de 15, et malgré la maniabilité excellente de votre destroyer, vous devrez montrer le meilleur de vous-même pour les accomplir toutes, et ainsi participer à la victoire alliée. Seb

SUR CPC



ST **83 %**

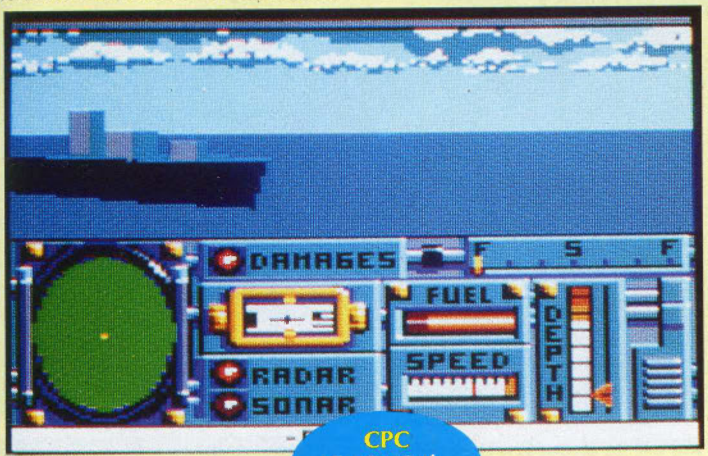
ADS est entièrement géré en 3D faces pleines, ce qui donne un côté réaliste à ce soft, mais les commandes à manipuler ayant été réduites au minimum, laissent ce jeu à la portée de tous. Tout l'action se dirige au joystick, ainsi qu'à l'aide de quelques touches qui vous permettront d'accéder aux cartes, indispensables pour repérer vos ennemis, ou au tableau des avaries.

Vous réglez la direction à prendre, la vitesse et la direction de marche, une fois vos ennemis en vue, vous pouvez passer sur le pont pour les canarder, ou aux commandes des lance-torpilles, ce qui aura pour effet de balancer un obus dans l'air qui atterrira sur sa cible ou non, mais atterrira dans une gerbe d'eau du plus bel effet, ou de voir quatre formes oblongues strier la surface de la mer dans le seul but meurtrier de couler le navire qui vous fait face.

Bien sûr ceux qui vous font face ne sont pas armés de canons à eau, et au début, il n'est pas rare de devoir fuir au milieu des canonnades et des champignons d'eau qui sautent de toute part.

Les graphismes sont jolis, l'affichage est rapide, le jeu simple à utiliser, le tout accompagné de bons bruitages, en fait, ADS est un bon produit qui assouvira vos fantasmes petit-navires ques parce que, quand même, vous n'allez pas les traîner toute votre vie, il est bon de les écluser maintenant; à votre âge.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	15



SUR CPC

CPC **80 %**

A la frontière de l'arcade et de la simulation, ADS se place dans la lignée de Sherman M4, mais en remplaçant la terre par la mer, et les tanks par des bateaux. Ça vaut mieux, car les tanks flottent très mal.

La représentation graphique utilise donc le principe de la 3D faces pleines, mixée à des écrans purement graphiques, comme les cartes par exemple.

Les commandes sont très simples: les flèches du clavier pour indiquer la vitesse et la direction de navigation, et d'autres touches donnant accès aux différentes parties du navire, canons, lance-torpilles, cabine de pilotage, ou examen des cartes.

Un écran récapitulatif des dégâts éventuels vous permettra de constater que vous n'avez plus qu'à vous foutre une balle dans la tête quand dix navires ennemis vous entourent, et que vos canons ne marchent plus, que votre stock de torpilles est épuisé, que le radar est défaillant, et qu'il n'y a plus une goutte de fuel à bord. Car tout est pris en compte. C'est là qu'ADS entre dans la catégorie simulation.

Amusant, assez rapide, et simple d'utilisation, ADS plaira à une grande catégorie de joueurs, y compris ceux qui ne sont pas habitués aux simulations.

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR CPC ET ST. PRIX : 170 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 230 F ENVIRON SUR CPC DISK ; 290 F ENVIRON SUR ST

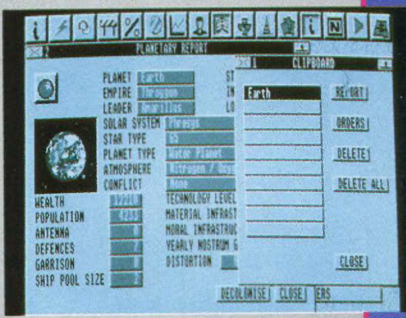
IMPERIUM

PC

EDITEUR:ELECTRONIC ARTS

TESTE PAR MOULINEX. DEJA TESTE SUR ST/AMIGA DANS JOY N°8. DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA. PRIX:300F ENVIRON

Imperium vous met dans la peau de l'empereur du système solaire! Du coup, le niveau du jeu s'en ressent. Pour réussir à gérer tout ça, s'agit de ne pas s'endormir, d'autant plus que l'expansion est vitale pour qui souhaite voir son empire prospérer au fil du temps. Pour agir, outre la gestion des ressources de base, il faut user de diplomatie et savoir aussi de temps à autre lancer ses troupes vers l'ennemi. Heureusement, il est possible de se faire aider par des hommes de «confiance». But final: tout conquérir ou rester moine empereur pendant 1000 ans. Heureusement, le Nostrum, une drogue spatiale, permet de prolonger l'existence. Dommage que vos hommes essayent d'en profiter. Ça crée quelques tensions dans le gouvernements...



Comme souvent chez EA, la complexité du jeu va de pair avec la qualité de la programmation. Le son mis à part, Imperium est une grande et belle chose.

TAILLE:500 Ko compactés • GRAPHISME VGA:16 • ANIMATION:16 •SON:12 • DIFFICULTE:19

VERDICT : 92%

WOLFPACK

AMIGA

EDITEUR:MIRRORSOFT

TESTE PAR MOULINEX. DEJA TESTE SUR PC DANS JOY N°6 . DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA. PRIX: 300F ENVIRON

Un combat naval comme celui-là, on en redemande tous les jours. Graphisme impeccable, animations 3D relativement bien réalisées, gestion complète du jeu à la souris, 12 missions et, à la clef, une nouveauté extraordinaire dans l'univers du jeu de simulation: la possibilité de se construire ses propres missions. Certes, les débuts ne sont pas évidents mais une fois assimilées les commandes principales, c'est un réel plaisir que d'essayer d'échapper à tous ces U-boats (sous-marins) ennemis. Autre surprise, le joueur dirige une flotte complète. Certes, on pilote les bateaux un par un - pendant ce temps, l'ordinateur se charge du reste de la flotte - mais comme il est possible de changer d'engin à tout bout de champ, on ne risque pas de se lasser de sitôt de ce logiciel.



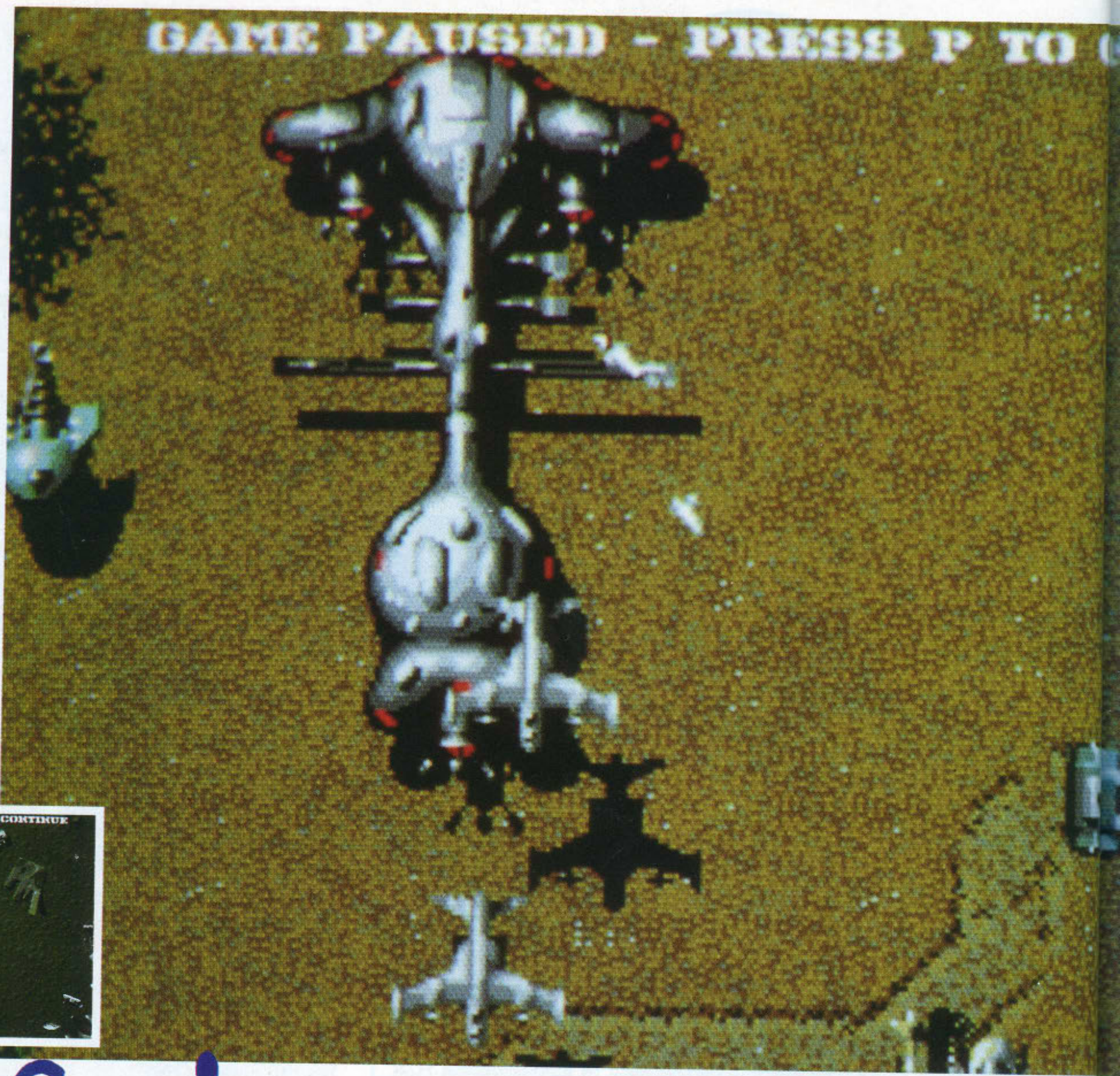
GRAPHISME:17 • ANIMATION:15 • SON:16 DIFFICULTE:15

VERDICT : 85%

tests

Régulièrement, nous voyons arriver sur le marché de la micro un bon Shoot'Em Up contenant tous les ingrédients nécessaires. Cette fois-ci, c'est Storm qui nous l'offre.





Swiv

Swiv est un Shoot'Em Up intelligent, puisqu'il s'adapte automatiquement à la valeur du joueur, en lui envoyant plus ou moins d'ennemis selon sa façon de manipuler le joystick. Vous avez le choix entre piloter un hélicoptère ou une jeep, cette dernière se transformant en hors-bord lorsque le sol devient liquide. Mais vous pouvez

AMIGA
87%

L'action est vue du dessus, et le scrolling vertical défilant sans cesse est parfaitement fluide. Et quand je dis qu'il défile sans cesse, c'est complètement vrai puisqu'il n'y a aucune interruption entre les niveaux, le jeu se chargeant au fur et à mesure de votre avance. Les graphismes sont superbement réalisés, aussi réalistes que colorés, et des couleurs, il y en a. Préparez-vous à une descente dans un univers tourmenté, dans lequel vous pourrez reconnaître les immenses symboles tracés dans des champs de blé que vous survolerez; sachez tout de même que ces traces existent, on a pu les voir dans certains champs d'Angleterre et de Belgique. Non, ce n'étaient pas les méfaits des extra-terrestres (ou alors il existe une race d'E.T. taggers spécialement balaises). Pour le reste, vous verrez des volcans, des paysages glacés, etc, toujours dans un réalisme époustouflant. La manipulation de la jeep vous donnera un peu de fil à retordre au début, mais vous vous y ferez rapidement, il suffit de comprendre qu'en laissant le «fire» appuyé vous vous dirigerez dans tous les sens en gardant la même direction de tir, mais qu'elle ira dans le sens de votre mouvement si vous lâchez le bouton. L'hélicoptère, en revanche, est beaucoup plus facile, et je vous conseille de le sélectionner si vous jouez tout seul. En plus, quel que soit votre niveau de force, le jeu s'y adaptera. Autrement dit, SWIV est forcément fait pour vous.

Kal

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

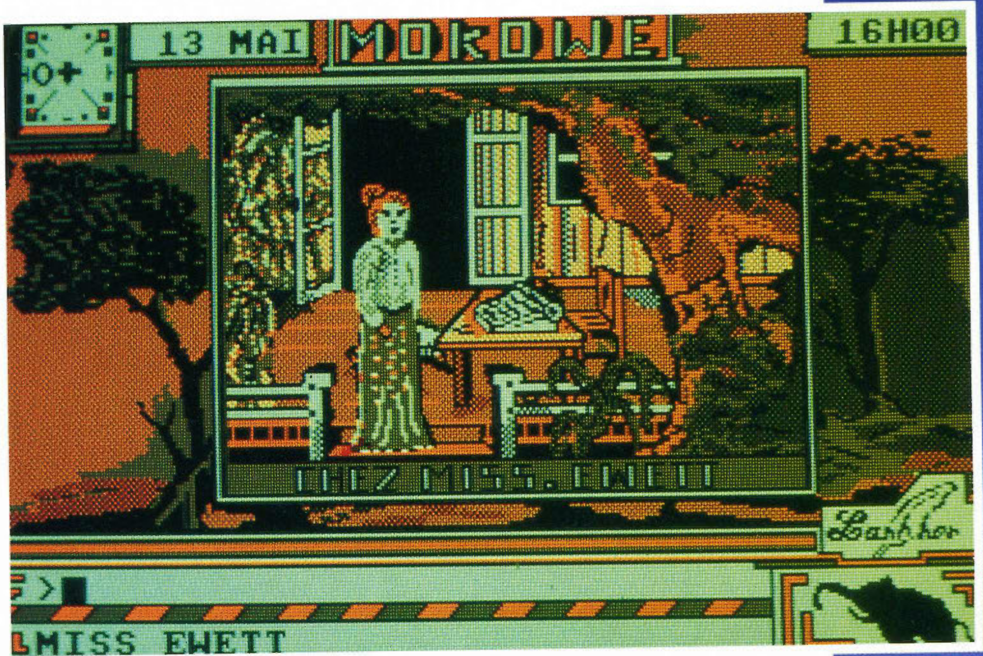
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA FIN FEVRIER
PRIX : 250 F ENVIRON





aussi y jouer à deux, chacun choisissant son mode de transport. Etalé sur huit niveaux construits dans des décors complètement différents les uns des autres, vous aurez l'occasion de vous battre à grands coups d'armes à répétition diverses (selon ce qui vous ramassez) contre des engins ennemis aussi variés qu'originaux, et aussi dangereux qu'agressifs. Explosions en pagaille et destructions répétées vous attendent à bord de votre engin, seul en face d'une véritable horde d'ennemis arrivant par vagues. Swiv c'est de l'action pure, ne ménageant aucunement vos nerfs et vos réflexes.

Mokowe



Lankhor vous envoie en mission, en Afrique, pour sauver les éléphants.

La brousse africaine, et la région du Kenya en particulier, vit un drame quotidien et digne de figurer dans le carnet des pleurs et lamentations de Brigitte Bardot, on y massacre les éléphants. Le professeur Wilson, membre de la protection des éléphants, vient de recevoir un message alarmiste en provenance de la police locale de Mokowe, au Kenya. Vous êtes l'homme d'action de l'association du professeur, et avez déjà votre billet d'avion pour le continent africain en poche. Les trafiquants d'ivoire n'ont qu'à bien se tenir.

Sur place vous devrez entrer en contact avec tous les villageois, vous devrez fouiller chaque lieu, récolter chaque indice. Les trafiquants sont puissants et dangereux, aussi votre vie sera-t-elle en danger.

Une mission qui ne sera pas de tout repos, mais c'est pour le bien que vous luttez. Un éléphant, c'est tellement gentil, mignon, beau, pur, gracieux, léger, amusant, sympathique, pachydermique, craquant.

CPC
62%

La fée originalité n'a pas daigné frapper les programmeurs de Mokowe du bout de sa baguette magique. Ils nous avaient apporté La Secte Noire, ils sont de retour avec un autre jeu d'aventure identique au précédent dans son fonctionnement. Tant qu'il y a des adeptes, pourquoi pas.

Dans Mokowe, donc, vous passerez de lieu en lieu, en tapant vos actions au clavier, les décors changeront alors dans la fenêtre graphique représentée au centre de l'écran, tout en tenant compte de l'heure indiquée en haut de l'écran, ainsi que des commentaires de l'ordinateur. Se déplacer, fouiller, questionner, prendre, actionner: le trip classique du jeu d'aventure sur ordinateur, mais qui dans Mokowe a l'avantage de changer un peu des nains, des elfes et autres magiciens. C'est vrai qu'on a pas l'habitude de sauver des éléphants dans un jeu vidéo.

Seb

GRAPHISME	13
SON	14
INTERET	14
DIFFICULTE	15

DISPONIBLE SUR CPC
PRIX : 200 F ENVIRON


UNE EXPLOSIO
SCHWARZENEGGER
TOTAL RECALL
©1990 CAROLCO PICTURES, INC.
Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraine sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.
LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE
Vous découvrirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar....Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste
IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT
Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...
LE FILM DE L'ANNEE
Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle
CHASE HQ II - Special Criminal Investigatio
continue là où CHASE HQ s'était arrêté. Ce jeu d'arcad passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'appréhender de dangereux criminels.
CHASE H.Q. II
Special Criminal Investigation
TAITO
PLUS RAPIDE
de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs!
PLUS DUR
les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi! Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!
OCE
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

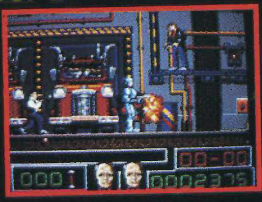
tion
ade
ux

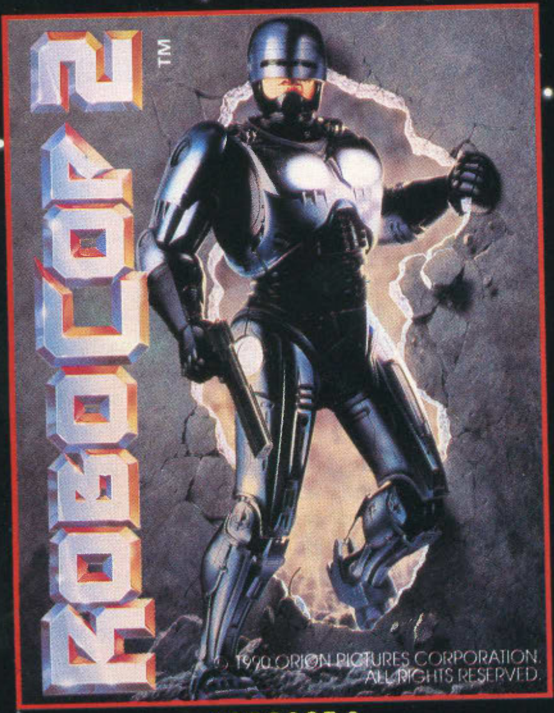
s tirs.
geant
e des

NDE FORCES!

Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de

ROBOCOP 2

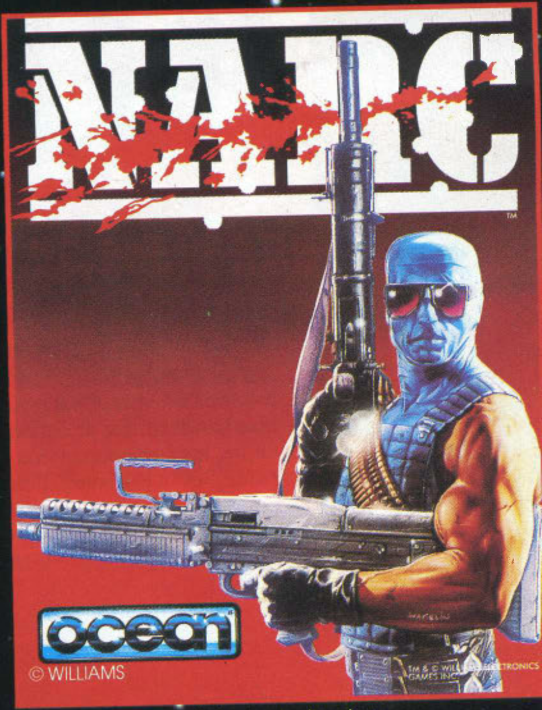





ROBOCOP 2
n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!
Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scenes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big ... enfin, si vous pouvez tenir jusque là.
Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire!



Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac - un spécimen rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant là complètement essouflé. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai di que c'était Mr. Big? **Non, il est Mr. BIG!**

ocean®

AMIGA · ATARI · AMSTRAD

Turrican reprend du service avec la nouvelle mission que lui a confié Rainbow Arts.



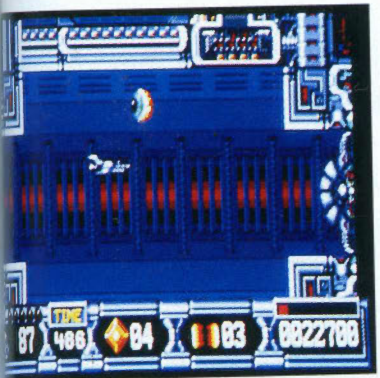


Turrican II

Il y a quelques temps, vous vous êtes battu contre Morgul, ce monstre à trois têtes dont chacune valaient mille dollars (morte ou vive). Vous l'avez détruit, non sans mal, et votre victoire a fait le tour de l'univers. C'est pourquoi, lorsque Landorin est attaquée par la Machine, les survivants vous appellent à l'aide, et c'est avec l'entrain et le courage qui vous caractérisent que vous vous lancez tête baissée dans cet endroit où sont concentrés les plus méchants mutants et robots meurtriers qui puisse exister. A pied pour les quatre premiers mondes et dans un vaisseau spatial pour le dernier, votre loisir sera de détruire tout ce que vous pouvez détruire, tout en faisant très attention où vous mettez les pieds. Non content d'y avoir envoyé une horde de tueurs, la Machine, qui est l'ennemi en métal numéro un, a bourré le sol de la planète de pièges afin d'empêcher toute tentative de réussite de votre part. C'est pourquoi on espère que vous vous défoncerez cette fois-ci, vu que votre mission est particulièrement difficile. Vous pourrez profiter des armes et des bonus largués par certains ennemis détruits, ainsi que par quelques rochers en tirant dessus.







A vous de trouver tous les moyens de vous armer jusqu'aux dents, car les combats vont être rudes. Surtout le dernier, durant lequel vous affronterez
La Machine elle-même. Jets d'yeux et explosions en tout genre à prévoir au menu.

ST
85 %

Construit à la façon du premier épisode, Turrican II a néanmoins, cela est courant dans les suites, quelques améliorations. Tout d'abord, les graphismes qui se sont affinés, et dont les couleurs diverses et nombreuses éclaboussent l'écran. L'animation est la même, le personnage se déplace vite et fait des bonds immenses en gardant en l'air une pose de danseuse. Les bruitages ont aussi été modifiés et quelques mots prononcés par une voix digitalisée pourront se faire entendre. Le décor est animé par un scrolling multidirectionnel qui vous fera tant changer d'environnement que vous en perdrez le sens de l'orientation. Les stages sont vastes, difficiles et conséquents, ce qui vous permettra de jouer pendant un temps infini sans vous lasser. Vous avec donc devant les yeux le test sur ST d'un bon jeu d'arcade, que le testeur a jugé bon, voire pas mal. Certes, le scénario ne brille pas par son originalité, mais la qualité du produit est indéniable. Le testeur a donc aimé. Le testeur est votre ami, vous pouvez avoir confiance en lui

Kal

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA ST
PRIX : 250 F ENVIRON

Sauvez Yurk!

Pauvre et triste dragon perdu aux enfers
Craint de perdre la vie et de voir Lucifer
Ne devra son salut qu'à votre courage
Tous les gens d'Ubi Soft vous encouragent



Le pays noir n'est que brume et pluie
Au loin les damnés hurlent sans bruit
Leur vie absente n'étant que pleurs
Les morts contemplent leur triste malheur

Quelle main vicieuse a placé Yurk
Dans un lieu pire qu'égoûts de New-York?
Nul ne le sait, mais on doit l'en sortir
Avant qu'il ne lâche son dernier soupir

Pour accomplir votre humble mission
Vous devrez laisser toutes vos appréhensions
Et retrouver les trois cristaux magiques
Vous évitant ainsi une fin tragique

Attention aux gens que vous rencontrerez
Essayez de découvrir leur secret
Mais surtout méfiez-vous, ils sont dangereux
Et votre mort les rendra sûrement heureux.

Seb Rimbaud-Ringard.



CPC
60%

Je suis désolé de vous avoir imposé ce texte, mais ma muse était bourrée, et c'est le résultat de ce qu'elle m'insufflait. Triste tâche que de la contenter.
Sauvez Yurk est un jeu d'aventure, à icônes, graphique, mais sans animations. Le concept du jeu est des plus classiques, sûrement un peu trop, vous devez juste vous déplacer, examiner les lieux, interroger les gens, ramasser les objets, et découvrir quelle action ils auront.
Les graphismes ne sont pas très jolis, le scénario loin d'être transcendant, et en plus facile à résoudre, Sauvez Yurk se trouve donc être destiné aux jeunes joueurs qui trouveront là, il est vrai, une bonne initiation aux mécanismes de ce type de jeux sur ordinateur.

Seb

GRAPHISME	14
SON	14
INTERET	12
DIFFICULTE	12

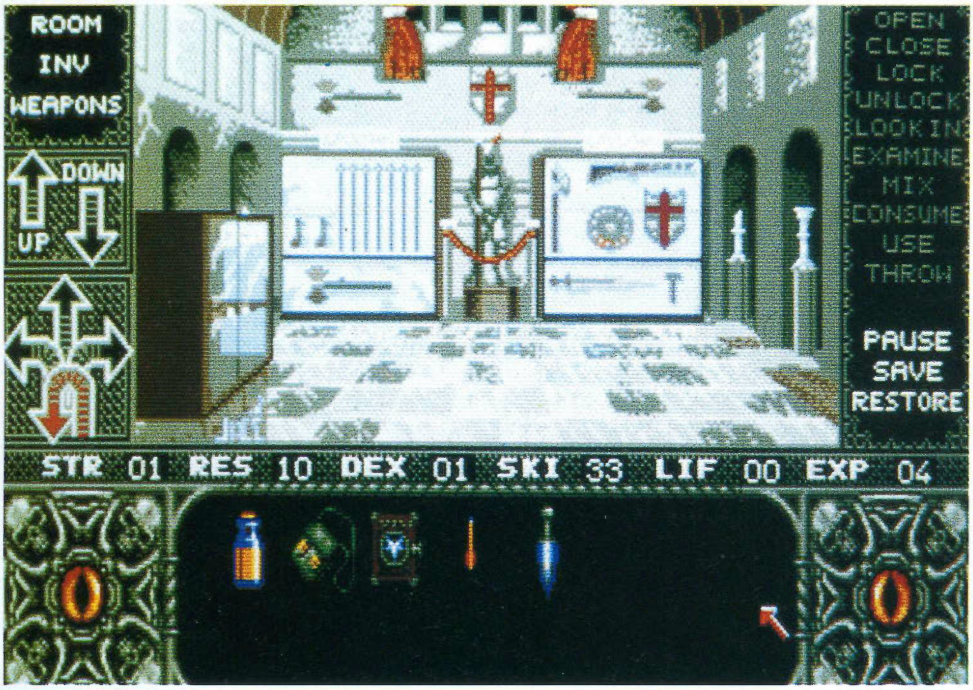
DISPONIBLE SUR CPC
PRIX : 100 F K7 150F D7 ENVIRON

tests



Elvira

La reine des ténèbres arrive enfin. C'est Accolade qui l'a prise en stop. Y avait grève du métro.



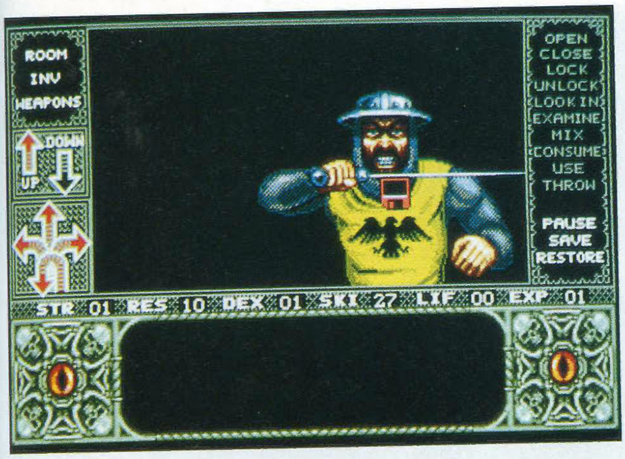
Le château de· Killbragant, en Angleterre, a toujours fait peur aux habitants de la région. On raconte que la nuit les fantômes et les monstres sortent des catacombes du château et se promènent un peu partout dans les lieux. Ne riez pas, en fait, la peur des autochtones est tout à fait justifiée, ce château est bien hanté.

C'est dans cette sombre et immense bâtisse que les disciples d'Emelda préparent le retour de leur maîtresse. C'est ici qu'ils l'attendent, et avec impatience, car elle leur a promis voici bien longtemps que quand son règne serait venu, elle ferait d'eux les princes des ténèbres. Le problème c'est qu'Emelda est morte, il y a quelques centaines d'années. Un de ses anciens amis sorcier a réussi à négocier avec le diable, et a obtenu la formule de résurrection. L'incantation a été lancée, Emelda doit revenir parmi nous incessamment sous peu.

Elvira est loin d'être ravie du retour imminent de son ancêtre. En effet, Lady Emelda de Killbragant est son arrière-arrière-grand-mère. Et son retour est synonyme de grandes pertes, puisque tout ce dont elle a hérité, Emelda le récupérera. On ne garde pas des héritages de gens qui sont encore sur terre. Même s'ils sont âgés de quelques centaines d'années.

C'est dans un journal local qu'Elvira a vu cette annonce: «Chasseur de fantômes cherche travail rémunéré en tout genre». C'est vous qui avez passé cette annonce, et ce matin vous avez reçu la lettre d'embauche d'Elvira. Le lieu de rendez-vous se situe à l'intérieur du château de Killbragant.

A peine arrivé, vous voilà déjà



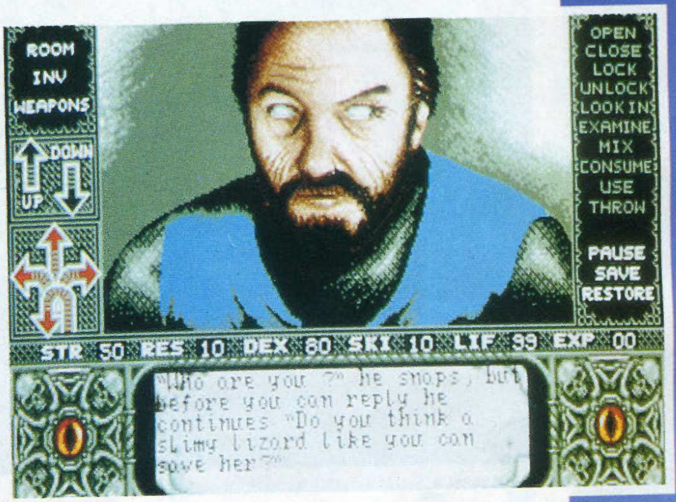
attrapé par un homme étrange, habillé d'une cote de maille, armé d'une épée, et portant un casque sur la tête. Tenue d'une autre époque, c'est le moins qu'on puisse dire. De plus il vous a présenté à son chef, qui lui-même vous a fait envoyé au fond d'un cachot. Ça commence plutôt mal, surtout que les rats qui trainent dans le coin sans méchamment énorme.

Soudain, la porte du cachot s'ouvre, la lumière vous éblouit, et votre vue s'habituant peu à peu, vous n'en restez pas moins ébloui par ce que vous voyez. Elvira est là, debout sur le pas de la porte, habillée tout de noir, et vous regardant droit dans les yeux, un petit sourire en coin. Elle vous dit: «C'est moi qui t'engage pour venir t'aider, et dès ton arrivée, je suis obligée de venir te sauver». C'est vrai que la situation est plutôt embarrassante. «Ce n'est pas grave, je te laisse quand même ta chance. Voici quelques potions pour t'aider, et je vais t'expliquer ce que j'attends de toi».

Vous devez trouver un coffre, fermé par six clés différentes. Ce coffre est quelque part dans le château, et il contient le secret du retour d'Emelda. D'après Elvira, s'il explique comment la faire revenir, il sera aisé de déduire comment l'empêcher de le faire. C'est donc votre mission. Vous n'êtes pas seul, puisqu'Elvira sera là pour vous aider, notamment pour vous confectionner quelques potions dont elle a le secret. Tiens, justement, avant toute chose, il faudra trouver le livre de sorts qu'on lui a dérobé, puis rejoindre Elvira dans la cuisine. Une fois dans la cuisine, elle vous dira les ingrédients qu'il lui faut, et ce sera à vous de faire la chasse aux ailes de chauve-souris et autres bave de crapauds.

Le château est énorme, et bourré de guerriers en tous genres. Vous devrez vous battre, explorer, et surtout réfléchir. Heureusement que vous ne croyez pas à toutes ces histoires de fantômes. Enfin... pas pour l'instant.





AMIGA 94%

Elvira est le jeu d'aventure par excellence. Scénario tordu et complet, graphismes superbes et personnages animés, mais aussi facile d'utilisation et agrémenté d'un environnement sonore collant parfaitement à l'ambiance du jeu.

Le château que vous devrez explorer est énorme, et vous aurez sûrement besoin d'aller jeter un petit coup d'œil dans la doc du jeu de temps en temps. En effet, en plus du mode d'emploi et de la présentation du jeu, la boîte du soft contient un livret d'aide. Celui-ci contient des plans et des explications répertoriées par noms de lieux, que vous pourrez consulter à l'aide du filtre de plastique rouge fourni avec le soft. Vous n'êtes, bien sûr, pas obligé de lire tout ce qui s'y trouve. Au cours de l'aventure, vous rencontrerez des ennemis, qui sortiront de différentes pièces, de façon animée, et vous devrez alors combattre en cliquant sur les deux types de gardes possibles, et sur les deux types d'attaques également disponibles. Tout le jeu se joue, en fait, à la souris. Les seuls moments où vous devrez utiliser le clavier, sera quand vous effectuerez des sauvegardes, l'option étant heureusement disponible.

Pour explorer les lieux, rien de plus simple, vous cliquez sur l'écran, l'ordinateur indique le nom de l'objet, vous pouvez alors obtenir un rapide descriptif, en bas de l'écran, puis à l'aide des mots-clés présents en haut à gauche de l'écran, agir sur ses objets. Prendre, poser, actionner, lancer, etc...

Riche, complet, très beau graphiquement, Elvira est un excellent jeu d'aventure, mais qui ne conviendra, malheureusement, qu'aux joueurs magnant assez bien la langue anglaise. Le jeu ainsi que les docs étant entièrement dans cette langue qui continue à ressembler à de l'hébreux pour notre pauvre ami Ka!

Seb

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	15
INTERET	17

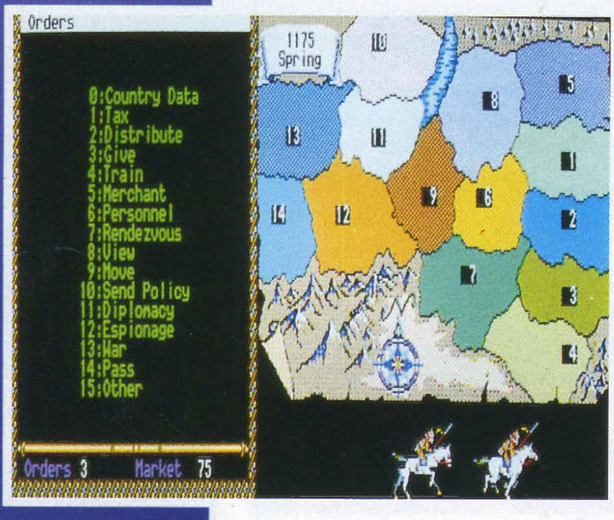
DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 300 F ENVIRON

Genghis Khan



Ardu mais passionnant, tel est ce nouveau jeu de stratégie de chez Koei présenté par Infogrames.

Houla! Voilà en général ce que dit le joueur lorsqu'il découvre un jeu de stratégie. Après avoir jeté un œil sur la doc, ici en français - genre 50 pages - il peut se passer deux choses:



1° Qu'est-ce tu m'embrouilles, là, têt' de mort. Ça a l'air prise de tête, eh!
2° Diantre, voilà un jeu à la hauteur de mes ambitions. La peste soit de la simplicité. Chic alors.
Ben voilà, à mon avis, Genghis Khan est un mélange de ces deux choses. Une merveille de complexité pour les uns, un truc aussi sinistre qu'un tableur pour les autres. Comme l'avis du premier ne nous intéresse pas et que vous voilà prévenu de ce qui vous attend, passons à la solution numéro 2. Plongé au cœur de l'Asie du 12ème siècle, vous allez pouvoir commander différentes armées afin d'étendre votre puissance au continent entier. Comparé aux deux autres réalisations de Koei (Nobunaga's Ambition et Romance of the Three Kingdoms), axées, pour l'une sur l'aspect militaire et, pour l'autre, sur la diplomatie, Genghis permet au joueur de résoudre encore plus finement la tâche qu'il s'est fixé. C'est comme qui dirait du wargame intimiste, les combats exceptés. En effet, de nombreux moyens permettent d'interagir avec

NOTE

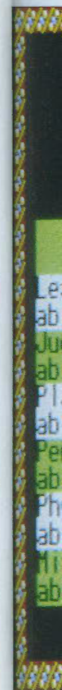
Dans la série «Notes du monde entier», nous vous proposons ce mois-ci un épisode inédit intitulé «notes PC: Le Retour».

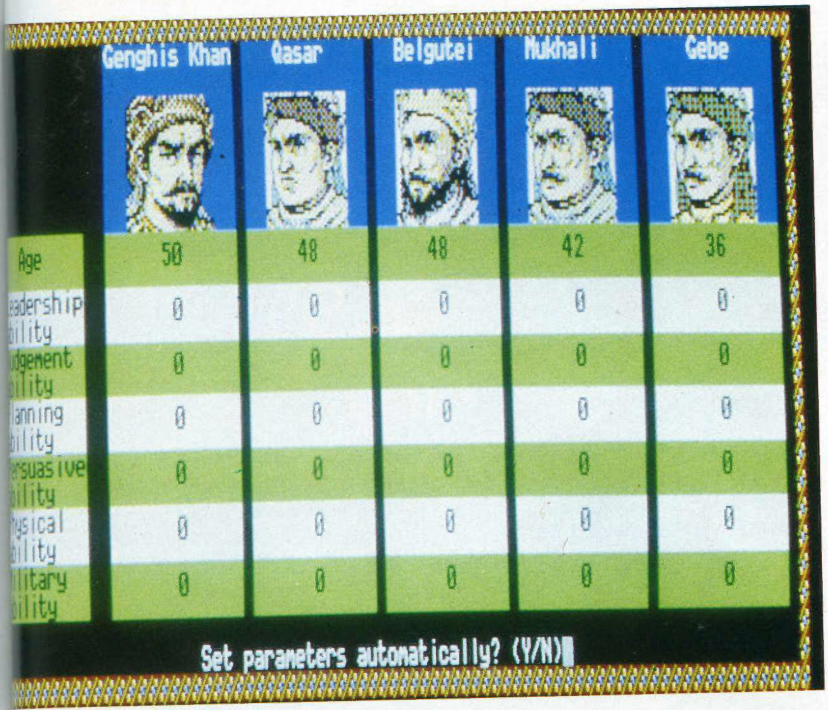
Sur PC, la mode étant à la multiplication des disquettes, on a décidé de vous donner la taille des programmes installables sur disque dur.

Faut dire que les jeux en VGA prennent une place phéno-ménale aussi, autant savoir où vous mettez les pieds avant de vous lancer dans un décom-pactage sauvage, certains programmes INSTALL ne se préoccupant absolument pas de savoir s'il reste assez de place entre Windows, Unix et votre langage préféré.

Détail amusant s'il en est, cette note prendra effet à partir de tout de suite. Rendez-vous le mois prochain avec une note encore plus fascinante.

Signé: le Noteur Fou.





les autres royaumes: les alliances, bien entendu, mais aussi l'espionnage, l'assassinat, le trafic d'influence. Bref, à chaque joueur de trouver le chemin qui correspond le plus à sa personnalité ou, jeu de rôles oblige, d'en essayer d'autres. De toute façon, le jeu est à tel point complexe qu'il est possible d'envisager à peu près toutes les stratégies pour parvenir à ses fins.

En plus des 5 niveaux de difficulté utilisables, il est possible de paramétrer ses ambitions puisque deux scénarios sont prévus: la conquête Mongole où il s'agit d'unifier la Mongolie en incarnant Temudgin (qui deviendra par la suite le Khan. Genghis, quoi), ou la conquête du monde. Comme ça. Non allez, c'est une blague. A l'époque, les mongols ne recevaient pas encore les chaînes câblés et pour eux, le monde se limitait au continent eurasien. N'empêche, c'est pas de la tarte, comme scénario.

A noter d'ailleurs qu'un joueur ayant réussi le premier scénario passe automatiquement en mode «monde» en gardant le même personnage (donc, on le devine, Temujin devenu Genghis). Bref, c'est ardu mais passionnant.

Moulinex Khan

PC

75%

Ah ben forcément, c'est un wargame. Fallait pas vous attendre à trouver de somptueux écrans et une présentation d'enfer. N'empêche, dans le genre «on n'est pas là pour se fendre la gueule, le wargame est une chose trop sérieuse pour qu'on la confie à des esthètes», les gens de Koei ont fait fort. Un jeu PC pur et dur, que voilà. Ah! vous pensiez utiliser une souris? Sûrement pas. On rentre ses ordres en choisissant le numéro qui correspond à l'option souhaitée et on se sert de ses petites mains pour taper sur le clavier. Oui, je sais, l'intérêt n'est pas là. N'empêche, j'affirme que l'emploi d'une interface ergo-nomique eût rajouté au plaisir du jeu sans rien retrancher au sérieux de la simulation. Seule concession, les petites animations représentant des soldats en train de se battre qui égayent le logiciel de temps en temps. Brrr, les wargameurs sont des intégristes. Voilà, on aura compris que le pourcentage s'applique au plaisir que ces masos trouveront en jouant sur un truc qui fait sérieux. Je crois qu'on appelle ça «idéal du Moi» en jargon psy. Le leur est sur-dimensionné.

Moulinex

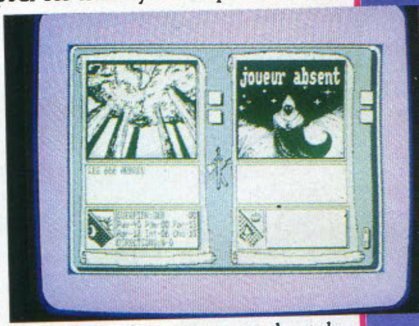
GRAPHISME EGA	13
SON	-
ANIMATION	14
DIFFICULTE	17
TAILLE	755 Ko

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

Saga

C'est pas tous les jours qu'on sauve un peuple tout entier. Non, pas tous les jours. C'est pourtant ce que vous propose Lankhor avec Saga.

Vous étiez tranquillement allongé dans le plus moelleux des fauteuils faisant partie de vos biens, à la maison, près du feu qui crépitait joyeusement dans la cheminée, quand des coups sourds retentirent à la porte. Après avoir réalisé que tout ceci n'était pas le phénomène d'une hallucination auditive, votre cerveau décida d'ordonner à votre corps de se lever. Après un bref interrogatoire, la porte révéla qu'elle venait d'être frappée par un poing fermé. Le propriétaire du poing frappeur devait avoir pas mal de choses à faire, car il était déjà parti, mais sa nature généreuse avait fait qu'il avait laissé un message sur le pas de la porte qui pleurait de douleur. Venez au secours de mon peuple. C'est ce que disaient les mots formés par les lettres inscrites sur la feuille, et c'était signé Merlux. Dans la région tout le monde connaissait ce crétin de Merlux. Ce Maître enchanteur était célèbre pour ses tours systématiquement manqués, et pour ses idées loufoques. Toujours est-il que la ville d'Hépréna qu'il gouvernait depuis maintenant presque plus que bien longtemps, semblait être en danger, et que ce n'était pas l'emmerdement profond de ces jours-ci qui allait vous retenir dans votre chaumière maintenant qu'un semblant d'aventure semblait vouloir montrer son bout du nez.



CPC

62%

Saga est un jeu d'aventure en mode 2. Vous n'aurez pas la joie de prendre plein de couleurs dans les mirettes, car il n'y en a que deux, mais par contre la définition des graphismes est très fine. Quand on perd quelque part on gagne ailleurs. L'originalité de Saga, si originalité il y a, vient du fait que vous pouvez jouer à deux en même temps, ou que le joueur peut diriger deux personnages au cours de l'aventure. Pour le reste c'est opération classique: des petits écrans non animés représentent les lieux ou les personnages que vous rencontrez, et des mini-menus vous permettent de choisir les actions que vous jugez utiles. Se déplacer, examiner, prendre, poser, bref, le vocabulaire habituel. Au début du jeu vous choisirez votre personnage parmi 6 catégories différentes, magicien, guerrier, elfe, assassin, paladin ou encore prêtre, et vous répartirez des points parmi des compétences allant de l'intelligence à l'adresse en passant par la magie ou la force. Peu d'ambiance, classique, mais des graphismes sympas malgré la taille timbre de poste pour nain, font de Saga un jeu à ne conseiller qu'aux fanas d'aventure sur micro. Mais aux fanas en manque, quand même.

Seb

GRAPHISME	13
INTERET	12
DIFFICULTE	15
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR CPC
PRIX : 200 F ENVIRON

Blitzkrieg Battle at the Ardennes

Storm est bien gentil. Si si. Il nous propose de refaire la bataille des Ardennes sur ordinateur.

Le 16 décembre 1944, à l'approche d'une période de plusieurs jours de mauvais temps, Hitler donne le départ à l'opération «Wacht am Rhine», dont l'objectif était de transpercer les lignes alliées distendues au Luxembourg et en Belgique, de pousser jusqu'à la Meuse, de prendre Liège, et finalement d'aboutir au port d'Antwerp. La réussite de l'opération devait permettre au Reich de se donner un peu de temps en retardant l'avance alliée, temps qui serait mis à profit pour mettre au point les armes secrètes lui permettant de gagner la guerre. Blitzkrieg vous permet de vous mettre dans la peau d'un des deux généraux en chef, l'allemand ou l'allié, et de voir si vous auriez pu changer le cours de l'histoire.

PC



AMIGA 63%

Oui, on a vu beaucoup mieux sur Amiga que cette adaptation directe d'un wargame de plateau. L'exercice d'adaptation est intéressant mais il faut aller plus loin pour donner de l'intérêt à ce jeu. **Duy Minh**

GRAPHISME	10
SON	-
ANIMATION	10
COMPLEXITE	15

PC 60%

Blitzkrieg est l'exacte adaptation d'un wargame de plateau sur votre ordinateur, cases hexagonales, petits pions carrés que l'on empile sur chaque case, avec leur graphisme représentatif du type d'unité, fantassins, chars, artillerie, etc, règles de déplacement en nombre de cases avec effet du terrain, attaque uniquement sur case adjacente. Evidemment un ordinateur ça a quelques avantages, il gère les attaques, valide les déplacements, et permet de jouer en étant tout seul. Mais pour Blitzkrieg les avantages s'arrêtent là et, à bien regarder, ils ne sont pas très grands. Blitzkrieg souffre de la taille des cases sur l'écran, il y en a trop peu pour avoir une vision générale et les modes de vision générale sont trop grossiers, les déplacements sur la carte et les ordres sont trop lourds en manipulation. **Duy Minh**

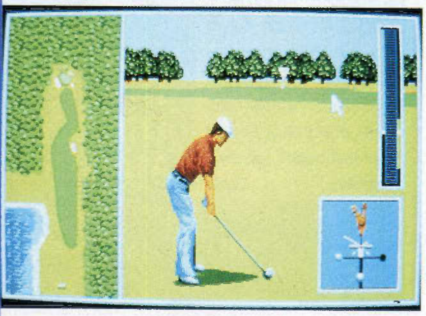
GRAPHISME	10
SON	-
ANIMATION	10
COMPLEXITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA PC
PRIX : 300 F ENVIRON

Tournament golf

Si vous avez déjà les chaussures noires et blanches, il ne vous manque plus que le club pour faire partie de l'Elite des golfeurs.

Etes-vous un futur Severiano Balesteros? Vous allez peut-être pouvoir le savoir, ou au moins rêver que vous en êtes un, en jouant à Tournament Golf. En effet vous allez pouvoir participer à trois compétitions internationales qui vous opposeront à quinze autres joueurs, tous internationaux professionnels. Ces compétitions se dérouleront sur des parcours renommés, au Japon, aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne. Tout d'abord, pour vous préparer à ces affrontements, il va falloir vous entraîner, seul ou à deux afin de parfaire votre technique et de maîtriser tous les secrets du placement de la balle, du placement des pieds, toutes les traîtrises du terrain et toutes les subtilités du vent. Le chemin est long jusqu'à la gloire mais vous serez toujours accompagné par votre fidèle caddie qui vous conseillera à chaque coup et qui lui aussi prendra de l'expérience avec vous. Il vous donnera les distances de votre balle au trou, puis vous conseillera sur le vent et le terrain. Sans lui vous aurez du mal à devenir un champion. Alors bonne chance et tapez bien dans la balle.



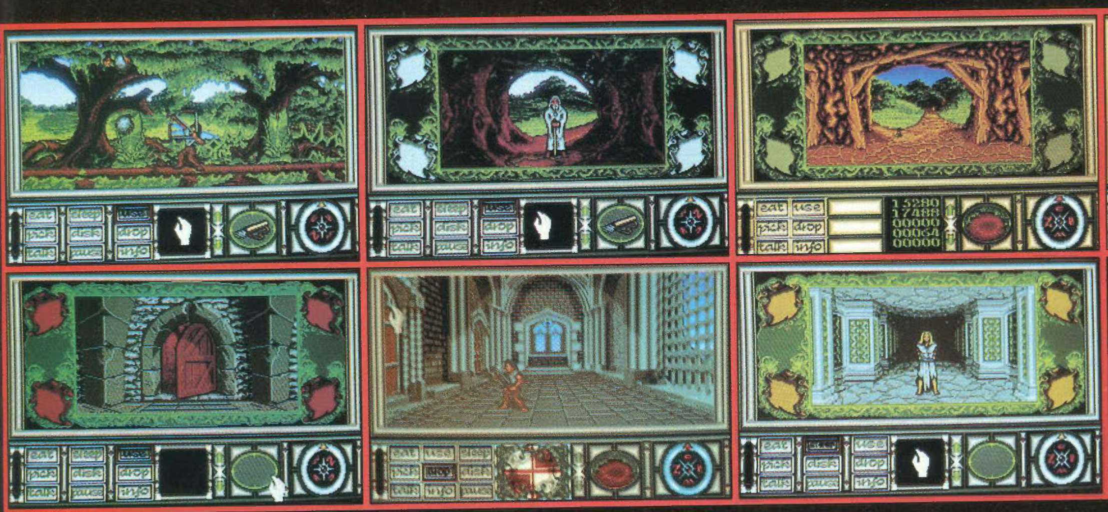
ST 72%

Tournament Golf est un jeu de golf dans la grande tradition, bien réalisé et agréable à jouer. Au départ vous avez le choix entre l'entraînement, le jeu seul ou à deux, et le tournoi contre 15 joueurs. Une fois le choix fait vous vous retrouvez sur le terrain avec votre caddie. Il vous faut choisir le fer que vous allez utiliser pour votre coup, positionner vos pieds, choisir la direction du coup, et enfin frapper. La frappe s'opère en trois appuis sur le bouton du joystick ou de la souris, le premier pour initialiser le mouvement, le second pour choisir la force du coup, le troisième pour choisir sa hauteur. Le premier appui fait se déplacer un curseur sur des zones colorées, et il faut réaliser les appuis suivants au bon moment pour faire un beau coup. A chaque fois le caddie indique la distance au trou, et la distance du coup. Une fois arrivé sur le green, la vue change et se transforme en vue de haut avec des moirages de vert permettant d'indiquer la déclivité du terrain. Les coups au putter sont plus simples, ils ont juste une puissance à régler. Bref un jeu plutôt simple, mais qui remplit bien son rôle. **Duy Minh**

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	15
COMPLEXITE	12

DISPONIBLE SUR AMIGA ST
PRIX : 300 F ENVIRON





Superb
OBITUS
'T' SHIRT
ENCLOSED

An original unique
Roger Dean
Design

Un jeu de rôle passionnant, une immense aventure signée Psygnosis.

Vous êtes au plus profond de votre pire cauchemar... mais cette fois vous ne vous réveillez pas. Perdu dans un monde étranger et terriblement dangereux, vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé... et comment vous pourrez vous en évader!
Une découverte intense de ce monde si peu familier où vous explorez les forêts, les souterrains et les châteaux. Vous devez collecter les objets et indices nécessaires pour progresser vers votre but. Et puis vous pouvez également entrer en contact avec toutes les créatures indigènes. Mais quelles seront les réactons de ces étranges créatures?
Vous avez des ennemis que vous devez combattre mais également des amis. Vous progressez toujours plus loin à la rencontre d'un univers inconnu.
OBITUS est un formidable divertissement abordable par tous. La technologie mise en oeuvre permet d'allier des graphismes éclatants à des scrollings différentiels qui servent merveilleusement un scénario d'une richesse inégalée.

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ATARI ST/STE

Photos d'écran de la version Amiga

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE!

PSYGNOSIS- SFMI- BP 144- 06561 Valbonne/ Tel: 16.92.94.36.00

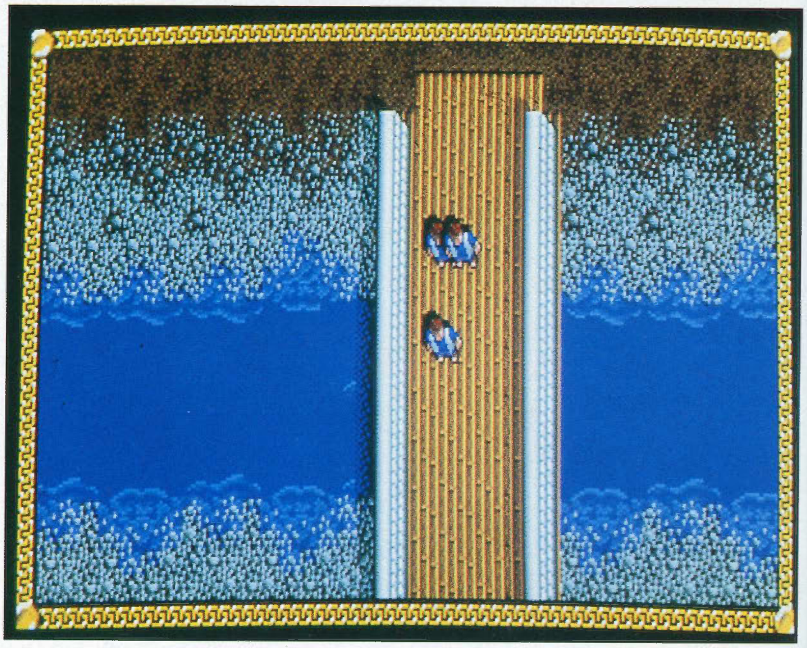
The Lord of the Rings I

Adapter le Seigneur des Anneaux sur quoi que ce soit relève de la gageure. Pourtant, il semble qu'Electronic Arts ait réussi.

Face à ce type de jeu, il existe trois catégories de personnes: ceux qui ont lu Le Seigneur des Anneaux (ceux-là vont être ravis), ceux qui ont essayé mais ont décroché par flemme ou par goût (ceux-là peuvent encore se rattraper en jouant), et enfin, ceux qui ne connaissent pas du tout jamais du monde. A ceux-là, je conseille de lire l'œuvre de Tolkien à tout prix. Ce serait dommage de passer à côté d'un truc aussi fabuleux. Et n'écoutez pas les pisse-vinaigres qui débitent des conneries du genre «Tolkien, c'est gnangnan: Dune (Fondation, Conan, Elric, Machin), c'est mieux». Personne ne vous empêche de lire tous les cycles de SF ou de Fantasy si ça vous chante et les qualités de l'un ne retranchent rien à l'autre. Non mais. Cette mise au point étant faite, résumons l'action.

En gros, Le Seigneur des Anneaux, c'est l'histoire de la lutte du bien et du mal mâtiné d'à peu près tout ce que les mythologies d'Europe du nord ont dit du sujet (les tolkienophiles, ne riez pas). On y retrouve donc des peuples étranges, des magiciens, des gros méchants, des divinités, des combats titanesques opposant tout ce beau monde et surtout, les fameux anneaux. A la suite d'une aventure précédente (Bilbo Le Hobbit, à lire aussi), Frodo se retrouve en possession de l'anneau de puissance, forgé jadis par le seigneur ténébreux. Cet anneau, qui permet à celui qui le porte de se rendre invisible, lui donne aussi un pouvoir tel qu'il le pervertit et le lie aux ténèbres (le fait passer du côté obscur de la force, si vous suivez mon regard). Lorsque commence le jeu, Frodo, neveu de Bilbo, doit quitter son pays afin de se débarrasser de l'anneau. En effet, Gandalf le magicien a senti qu'en dépit de leur petite taille (bien qu'ils soient plus grands que les nains), les Hobbits sont dotés d'une force de caractère hors du commun. La puissance ne les intéresse pas et en général, à quelques exceptions près (nos héros), ils ont horreur des aventures et n'aspirent qu'à vivre en cultivant leur bout de terre, pourvu qu'ils puissent fumer une bonne pipe et boire un peu de bière de temps en temps. Voilà, très succinctement, l'historique de la chose.

En fait, c'est beaucoup plus compliqué que ça mais comme la doc est très bien faite (et en français), il est possible de commencer le jeu sans avoir lu l'œuvre complète. Les lecteurs Tolkienophiles, en général très chatouilleux et quasi-dévots dès que quelqu'un s'essaye à adapter d'une façon ou d'une autre leur livre de



chevet, se posent probablement la question: le jeu est-il fidèle?

La réponse est donnée dans la doc par l'équipe d'Interplay, consciente du problème:» Vous allez être notre critique le plus coriace (...) nous n'avons pas pu [le logiciel] y placer chaque endroit de la Terre du Milieu. En même temps, nous ne voulions pas cloner le monde de Tolkien directement dans le jeu et permettre à celui qui connaît le livre de franchir trop facilement les étapes. Vous ferez beaucoup de nouvelles rencontres, trouverez de nouveaux personnages et, en même temps, une intrigue ou deux qui ne figurent pas dans l'épopée fantastique de Tolkien. Nous ne l'avons pas fait pour «améliorer» l'œuvre de Tolkien (ce qui serait prétentieux et stupide de notre part), mais pour défier le joueur familiarisé avec cette œuvre. Attendez-vous à des surprises». Certes le jeu est gigantesque et du reste, les 5 disquettes bourrées à craquer ne concernent

TOLKIEN

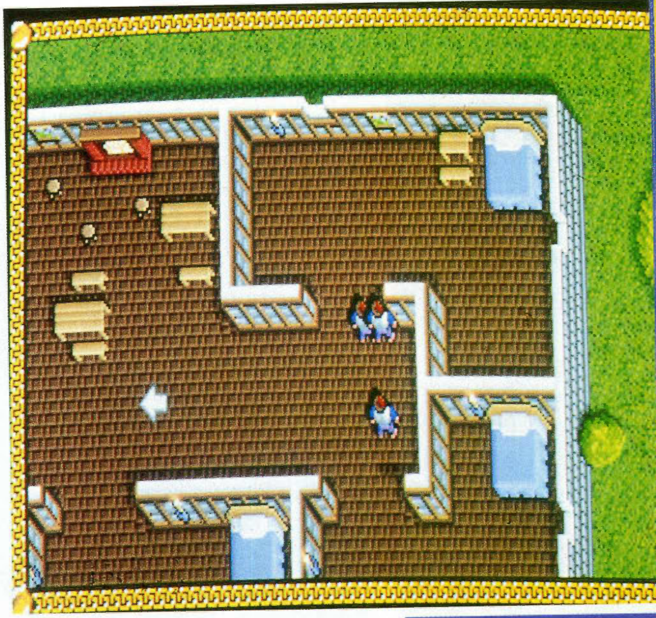
J.R.R. Tolkien est né en Afrique du Sud en 1892. Il fit des études à Oxford où il enseigna la philologie et se spécialisa dans l'étude des langues anciennes. On lui doit notamment une traduction du vieil anglais de «Sir Gawain and the Green Knight» appartenant au cycle de la Table Ronde. Il écrivit le «Livre des Contes et Légendes oubliés» en 1917, puis, «Bilbo le Hobbit» en 1937. Le succès fût tel (première vente mondiale en poche après La Bible) qu'il en fit la suite entre 1954 et 1956: Le seigneur des Anneaux (inspirateur de Dungeons & Dragons).

Parce que ses emprunts à la mythologie furent surtout fait aux sagas nordiques et qu'il est toujours tendancieux de disserter sur le bien et le mal, certains le qualifient volontiers de «facho». Rappelons à ceux-là qu'il refusa qu'une version allemande du Hobbit paraisse en 38 car l'éditeur exigeait qu'il signe un formulaire stipulant qu'il était aryen.

«Le Seigneur des Anneaux», «Contes et Légendes...» et «Le Silmarillion» est disponible chez Christian Bourgois Editeur et en livre de poche.

Le Hobbit est édité chez Folio Junior. Citons aussi Tom Bombadil, recueil de poèmes sur les terres du milieu en édition franco-anglaise dont la traduction est due à Dashiel Eshdaia, ex du groupe Gong (demandez à votre Baba de père, il a dû planer en écoutant Chrysler Rose).





que le tome I (La compagnie de l'anneau), les deux autres tomes devant paraître par la suite. Afin de ne pas embrouiller le joueur et de lui permettre de profiter au maximum des décors, l'écran de jeu est on ne peut plus sobre: les personnages se promènent, vus de haut. Lorsqu'une action est nécessaire, il est possible de faire apparaître un menu permettant de se battre, de converser, d'utiliser la magie, de changer l'ordre de marche et surtout, d'accéder aux compétences secondaires. Cette option permet de se servir des aptitudes propres à chacun des membres de la compagnie: certains peuvent utiliser un bateau, d'autres peuvent marcher sans bruit, d'autres disposent de sorts ou de mots de pouvoir, etc...

Bref, une infinité d'actions sont possibles d'autant qu'au cours du jeu, vos personnages apprendront d'autres choses, soit par leur propre expérience, soit d'un autre membre du groupe. Par fidélité au roman, la compagnie de l'anneau pourra être formée des héros connus (Frodo, Sam, Merry, Pipin, Aragorn, Legolas, Boromir, Gandalf, Gimli), mais afin de laisser un peu de souplesse, de nouveaux venus peuvent se joindre à vous pour une partie du voyage. Simplement, les histoires d'anneaux ne les concernent pas et un moment ou l'autre, ils partiront de leur côté, non sans vous avoir rendu quelques services. Ainsi, une magicienne rencontrée à la taverne de Buckulbury pourra vous être utile en début de partie. Dans tous les cas, il sera possible de diriger 10 personnages simultanément.

Bien entendu, un menu option permet de sauver ou de recharger deux parties. Enfin, à citer le mode d'emploi disposant d'une géniale particularité. Le jeu est en anglais mais en cours de partie, lorsqu'un personnage ou que le programme lui-même vous fait part d'une remarque importante, un message du genre «see paragraph N°12» vous invite à lire votre documentation. Comme celle-ci est en français, pas de blème. En tout, il y a 256 de ces paragraphes occupant une cinquantaine de pages. Efficace comme protection, la chose permet aussi de profiter pleinement du jeu et surtout de lire les textes à tête reposée.

Bref, Lord of the Rings plaira autant aux fans de Tolkien qu'aux aventuriers en général tant il est complexe, complet et bien ficelé.

Moulinex Meriadoc



PC
96 %

Oh, les beaux dessins que voilà. Pas le temps de me livrer ici à une analyse formelle mais techniquement et artistiquement parlant, le graphisme est chaleureux et très proche de l'idée que l'on se fait des lieux et personnages en lisant le bouquin (sauf le trou de Hobbit, un peu trop carré à mon goût; un détail). La séquence de présentation est superbe. Bruitages et musiques originales sont elles aussi excellentes bien qu'un peu superflues. Les commandes, souris ou clavier, sont aisées et claires. Seul défaut que l'on rencontre souvent dans ce type de jeu, le déplacement des personnages est parfois fastidieux lorsqu'il s'agit de slalomer dans un décor encombré. Dommage qu'à l'inverse de King Quest V, il ne soit pas possible d'avancer en évitant les obstacles (tabourets, tables, arbres, buissons, etc.).

Qu'importe, comme dirait Sam Gamgee: «Monsieur, si je faisais d'aussi beaux logiciels, on m'appelerait un programmeur».

Moulinex

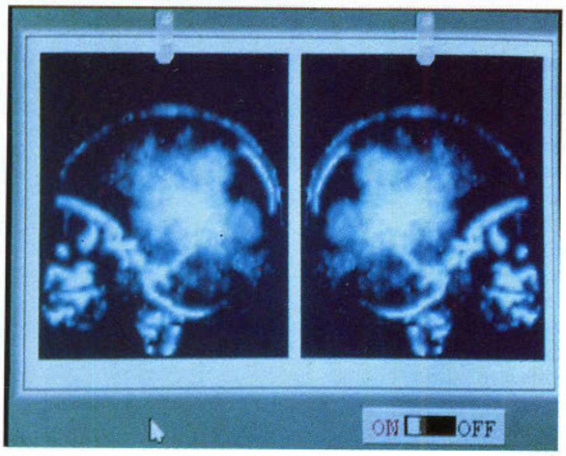
GRAPHISME VGA	18
SON ADLIB	17
ANIMATION	17
DIFFICULTE	20
TAILLE	1,6 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

tests

Life and Death II

Désinfectez votre boîte à outils: Toolbox Software vous propose d'opérer des cerveaux. Rendez-vous au bloc 3



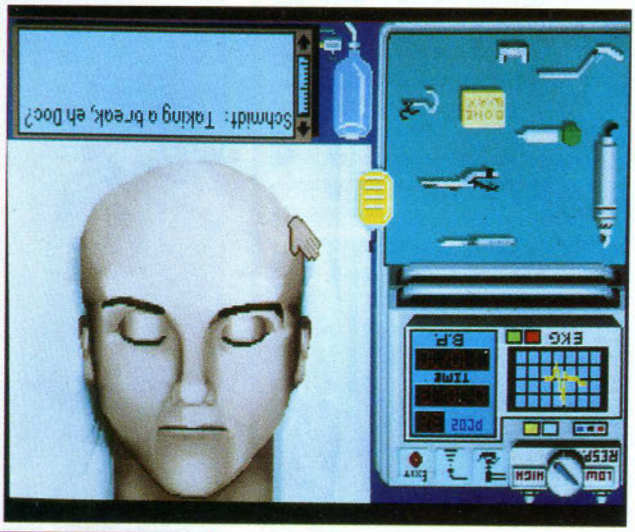
Chic alors, voilà qui change agréablement des sempiternels jeux d'aventure où l'on vous propose de délivrer la doulce Bidule ou de retrouver le Machin perdu au royaume de Choseria. Ici, vous êtes transformé en apprenti-chirurgien du cerveau. Du coup, vous voici carrément aux commandes d'un hôpital, lequel est du reste vu de haut pour l'instant. Allons bon, un message (en anglais) apparaît à l'écran: Docteur Moulinex, vous êtes demandé en salle de classe. Eh oui, avant d'opérer, il faut faire ses preuves. On ne bricole pas les gens comme un moteur de voiture. Quoique...Je clique sur l'amphi et me voilà donc en train d'assister à un cours magistral. Le prof montre le tableau d'un air sévère. Ah, fin du cours, j'ai un patient en salle 2. Reclic. C'est une jeune femme d'une trentaine d'années. En cliquant sur la fiche posée à la tête de son lit, j'apprends qu'on l'a trouvée inconsciente. Rien d'autre à signaler si ce n'est une allergie aux crustacés et au crabe en particulier. Gros plan sur le visage. En bas de l'écran, un petit bâtonnet, une lampe torche, une épingle et une icône permettant de lui demander de parler. «Say Alice». Elle me répond. Bon, au moins, le lobe gauche n'est pas touché puisque la diction est OK. Je déplace le bâtonnet et ses yeux le suivent. Ensuite, un coup de lampe. Ah, la pupille ne se rétracte pas à la lumière. Un coup d'épingle léger. Elle fait «ouille».

Je passe ensuite aux bras. A l'aide d'un petit marteau, je tape sur les coudes et utilise encore l'épingle, puis refais la même chose aux jambes. Comme en témoigne la fiche, tout est OK mis à part ce problème de pupilles. Une icône me permet de consulter le bouquin de neurologie. Véritable base de donnée agrémentées de schémas explicatifs et de photos digitalisées, cet écran apprend à l'interne que je suis tout ce qu'il doit savoir: a priori, il s'agit d'une banale overdose de cocaïne (c'est un jeu américain!). Cependant, avant de prescrire un entretien avec le psychiatre de l'hôpital, je décide de me livrer à quelques examens complémentaires. Au menu, radios du crâne, scanner, résonnance magnétique et agiographie qui permet d'étudier les vaisseaux sanguins afin de dépister un éventuel anévrisme. Va pour l'agiographie. Flûte! Ma patiente est morte durant l'examen. Le directeur de l'hopital m'informe que le produit utilisé pour mettre en évidence les vaisseaux sanguins contenait une toxine proche de celle provocant des réactions chez les personnes allergiques aux fruits de mer. Bon, ben l'erreur est humaine, hein. On me convie poliment à retourner en salle de cours. A la sortie, un message m'apprend qu'un autre patient m'attend en salle 3. Niark niark! Reexamen. Cette fois-ci, je pense avoir à faire à une tumeur. En effet, d'après mon bouquin et l'examen, le patient montre une paralysie du bras droit. A priori, le côté gauche du cerveau est donc atteint. Du reste, la perte de l'usage de la parole me le confirme. Comme il n'y a pas de contre-indication, je fais subir un scanner. Pas de tumeur. Ah... il s'agit donc d'une embolie due à une chute? Pas de fracture sur la radio. Une petite chute, probablement.

Tant pis, je suis sûr de moi et prescris une opération. Me voici prêt. La tête du patient a été rasée afin de faciliter l'intervention. A l'aide de la souris, je peux choisir différents outils tels que scie pour lobotomie, pinces pour écarter les os ou maintenir la peau, pompe pour aspirer d'éventuels déchets. En route. Alors que je commence à ouvrir le crâne, mon assistante hurle. L'opération est annulée. Re-médecin-chef: «Vous préparez un remake de Freddy, ou quoi? Le patient était atteint d'une simple migraine. Il suffisait de lui administrer une dose de codéïne afin de dégorger les vaisseaux». Retour à l'école. Le prof ne mâche pas ses mots: «la particularité de la médecine moderne est que les patients ressortent généralement de l'hôpital en meilleur état qu'ils n'étaient en y entrant».

M'en fiche, même si j'ai déjà tué deux personnes, je serai un grand chirurgien du cerveau, plus tard. D'ailleurs, y a encore de plein de machines rigolotes dont je ne me suis pas encore servi.

Dr Helmut Moulinex



PC **92 %**

Curieux mélange de dessins réalistes et de photos digitalisées, le graphisme de ce «jeu» est assez inégal. En revanche, les animations, simples, sont superbes (mouvements des yeux, air effaré des malades). De même, les bruitages sont amusants. Cela dit, le scénario est à tel point riche que très vite, les considérations esthétiques sont très vite balayées par la soif d'en apprendre un peu plus sur le fonctionnement du cerveau et l'envie d'opérer.

Ah... l'opération, cerise sur le gâteau qui récompense les bons diagnostics, est un plaisir rare dans les jeux micros. Qui n'a jamais réussi une lobotomie à grand coups de souris ne sait rien du bonheur. Aussi drôle que Life and Death I, ce second volet est beaucoup plus fouillé et surtout beaucoup plus original mais attention aux âmes sensibles: si la moindre émission médicale vous fait gerber, laissez tomber. ***Moulinex***

GRAPHISME	VGA16
SON ADLIB	14
ANIMATION	15
DIFFICULTE	19
TAILLE	6 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON



OVER THE NET



Comme Genias le décrit si bien, le rêve de tout un chacun est d'être dans la peau d'un tombeur musclé, blond et tout et tout. Maintenant c'est possible, et en plus vous êtes sportif.

Quatre play-boys comme on n'en trouve qu'à Miami s'affrontent sur le même terrain. A quoi jouent-ils? Au basket, le sport le plus fun de la plage. Le terrain vu en perspective est délimité par le fameux filet en hauteur, au-dessus duquel les joueurs vont devoir s'échanger la baballe, et en sautant encore plus haut si on veut faire un smash. Et comme ils sont parfaits, nos p'tits gars aux lunettes de soleil, ils font des bonds qui doivent approximativement approcher les 3 mètres cinquante. A part ça, ils sont tapissés de muscles, bronzés et blonds pour une équipe, bruns pour l'autre. A votre choix et selon votre préférence, vous pourrez incarnez n'importe lequel de ces quatre gaillards et jouer contre l'ordinateur, mais aussi à trois et même quatre personnes. Une interface de connection sera nécessaire pour ces deux dernières, ainsi que quatre joysticks. Après avoir choisi votre mode de jeu (partie simple pour s'entraîner ou compétition), le nombre de sets dont votre match sera composé, vous voilà sur le terrain, avec le soleil, la plage et le public, attentif à vos moindres gestes. Allez-y, et soyez parfait, y a des tas de gonzesses qui vous regardent. Qui sait, peut-être finirez-vous autour d'un feu de bois, la nuit, sur la plage, avec une femelle allongée sur vos jambes. En tout cas, si vous gagnez, vous aurez cette image sur votre écran. De quoi faire rêver... KA !

AMIGA
82 %

Du début à la fin, vous commandez le même personnage sur le terrain, que vous pouvez d'ailleurs renommer à votre goût dans la page de présentation. Bien dessinés, sur un décor détaillé et chargé de réalisme, vos musclors courront sur le terrain dans une animation relativement lente, mais les personnages sont pourvus d'un max de phases. La manipulation, uniquement au joystick comme vous l'avez compris, est très bien gérée, avec des commandes évidentes pour les actions des sportifs de grandes vacances. Et pour les appuyer (leurs actions), vous aurez droit à quelques bruitages simples sur fond de brouhaha de foule. Thé. Quoi thé? Hein? Non, rien. Je vous conseille vivement d'y jouer à plusieurs, c'est carrément fendard. Depuis, Seb nous balance son Mac dans la tronche en disant: «Ouah, le nul, t'as même pas rattrapé mon smatcheu». Michel et Eric sont déjà à l'hosto et Danboss est mort d'une crise cardiaque. Quant à moi, je me suis enfermé à clef dans les toilettes, mais je l'entend déjà cogner à la porte en hurlant: «Viens jouer à la balle avec moi!». Je crois que cette fois-ci il a pris le gros PC de Moulinex. Il est deux heures du matin et je vous lance un appel. Venez à mon secours.

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

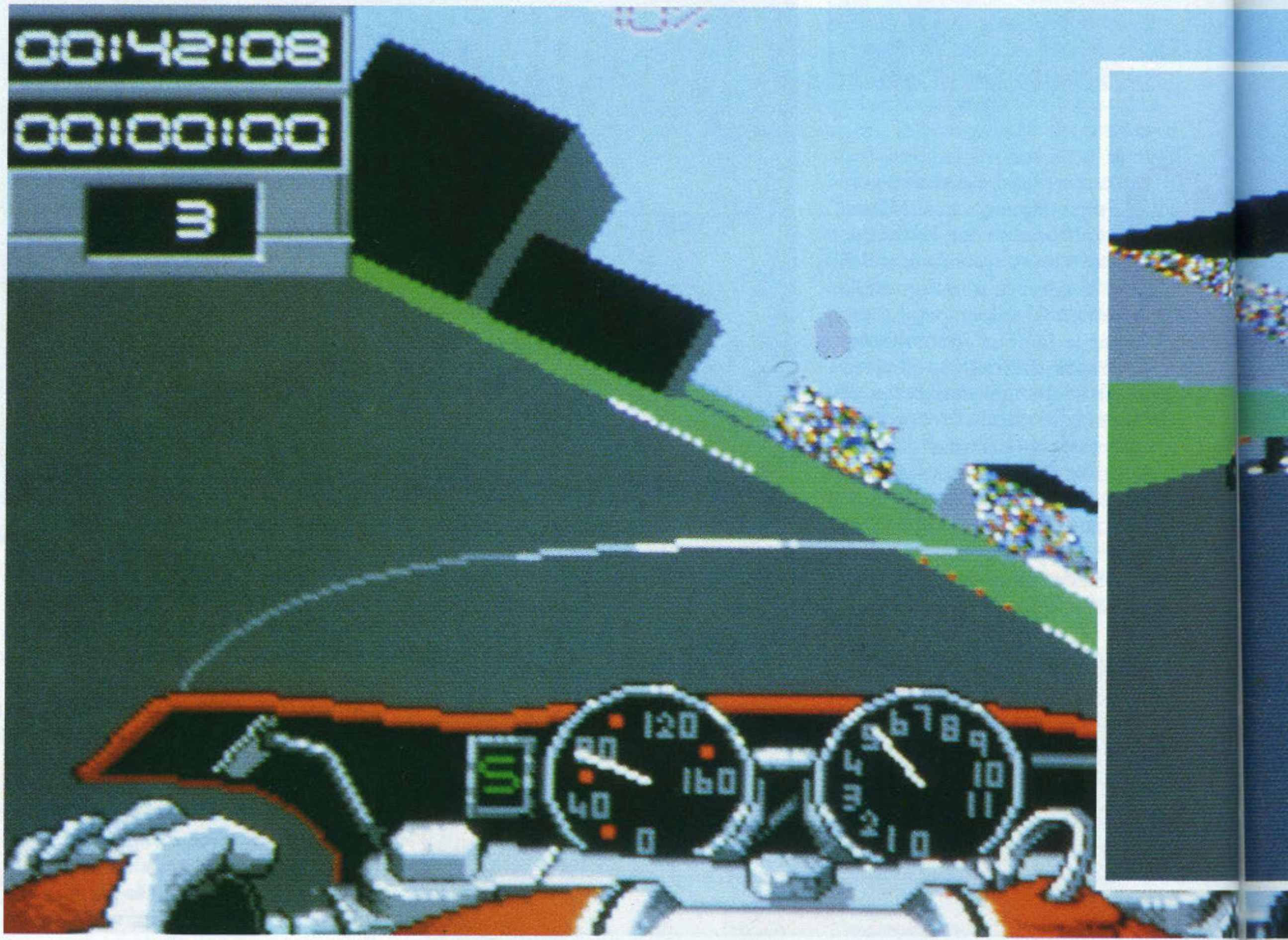
DISPONIBLE AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



tests

Team Suzuki

MEGASTAR joystick



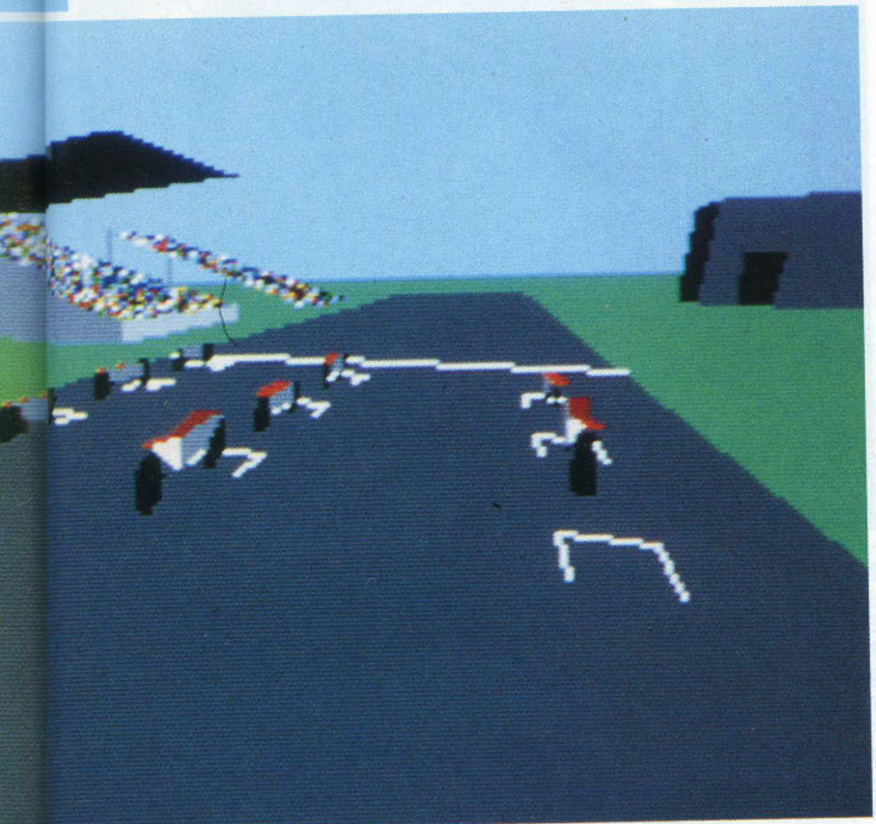
Vous êtes prêt pour une vertigineuse course à moto? Sponsorisé par Gremlin, nous vous invitons à enfourcher votre Suzuki.





Team Suzuki est constitué de courses, rien que de courses, sans s'embarrasser de détails mécaniques ou d'un classement quelconque. Le seul intérêt du jeu: de se croire complètement au guidon d'une 125, d'une 250 ou d'une 500, grâce à une vision des décors en 3D pleine que vous verrez virer de bord à une vitesse remarquable. Vous pouvez choisir de courir en entraînement, en course ou en saison, sachant que vous avez le choix entre seize pistes différentes. Dans le mode «course», vous aurez la possibilité de charger d'autres circuits que Gremlin devrait sortir incessamment. Ensuite, vous pouvez partir directement en course ou tenter de vous qualifier avant. La qualification sera automatique et dépendra de votre position

sur le damier de départ. Vous pouvez choisir votre mode conduite: clavier, souris ou joystick et le nombre de tours nécessaires pour terminer la course, allant de 5 à 50. Ensuite, c'est à vous de jouer, la commande étant parfaitement claire. Ce qui vous froissera certainement au début du jeu, c'est la difficulté de contrôler son véhicule: le décor chavirant de droite à gauche de manière vertigineuse. Pour ça, l'animation est exceptionnelle. Mais avec un peu de patience, vous choperez le coup de main et là, la course deviendra intéressante. Deux options vous sont accessibles pendant une course: trois angles de vues différents et cinq en mode entraînement (les deux angles supplémentaires permettant de zoomer comme un malade), et l'effacement de votre tableau de bord ainsi que des bonshommes assis sur leurs motos pendant la course permettant à l'ordinateur de moins d'essouffler et à votre décor d'être meilleur. Préparez-vous tout de même à avoir des sensations, si ce n'est le mal de mer pendant les virages.



AMIGA
90%

La rapidité est à l'bonneur dans Team Suzuki. Comparable à l'excellent Indianapolis 500, il va vite même quand il y pas mal de relief à l'écran. Vous avez aussi la possibilité, en mode entraînement, de visionner les dernières secondes de votre course, que vous gagnassiez ou que vous tombassiez par terre. La manipulation est hyper-simple, avec un changement de vitesse automatique sur la 125 pour vous faire un peu la main. Car il vous faudra de l'entraînement pour arriver à contrôler votre bécane, allant dans les décors avec une facilité déconcertante. Mais persévérance n'est-elle pas mère de réussite sociale? Le jeu a d'autres qualités qui méritent d'être regardées de plus près. Les qualités graphiques et la rapidité d'animation rendent Team Suzuki impressionnant. Ne pouvant réellement rivaliser avec un soft de course plus classique comme Super Hang-On, Team Suzuki brille par ses qualités techniques.

Ka!

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR AMIGA, PLUS TARD SUR ST
PRIX : 250 F ENVIRON

VAXINE

AMIGA

TESTE PAR KA! DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK N°9. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC. PRIX : ENVIRON 250F.

Voyage au centre de votre corps, dans lequel vous allez vous battre pour détruire tous les microbes le rongeant un peu plus chaque jour. Trois microbes différents y circulent: un vert, un rose et un orange, que vous devez éliminer en leur tirant dessus du vaccin de même couleur, avant qu'il ne se multiplie et vous rende la tâche encore plus difficile. Vaxine est un jeu de tir qui a pour particularité d'avoir des boules en 3D, se déplaçant dans une parfaite fluidité, mais moins rapidement que le sol en perspective qui défile à une vitesse incroyable sous les impulsions de votre souris. En parlant d'elle, sachez qu'en appuyant sur son oreille gauche vous tirerez, et sur la droite vous désélectionnerez le type de vaccin dont vous avez besoin. Avec ça des bons bruitages tel que l'explosion des microbes (bang!) alimenteront cette ambiance étrange et merveilleuse du jeu. Il est superbe et marrant à manipuler, difficile au début mais on s'y fait rapidement. Pour ceux qui ont toujours rêvé d'être docteur.



GRAPHISME 17 • SON 16 • ANIMATION 18 • MANIABILITE 15 VERDICT : 88%

DEATHTRAP

ST

EDITEUR ANCO

TESTE PAR KA! DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°11. DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA. PRIX : ENVIRON 250F.

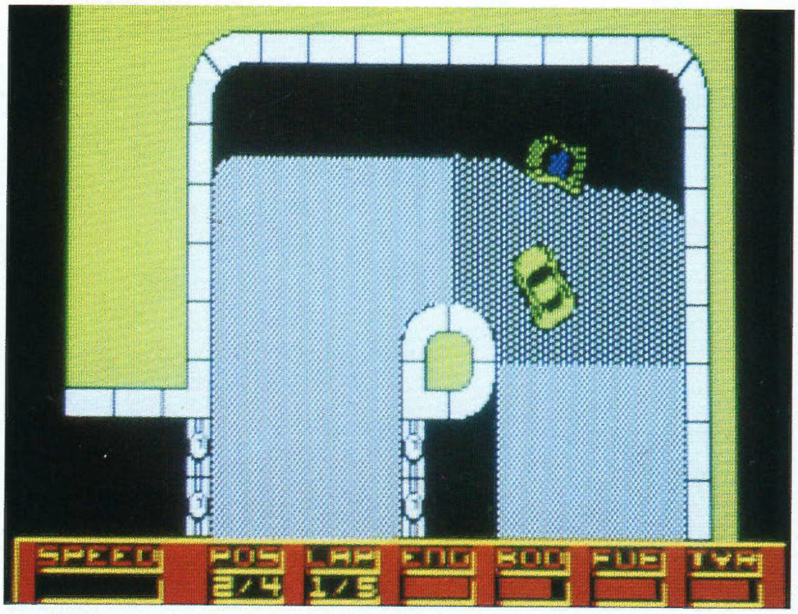
Un mauvais magicien comme il en y avait beaucoup dans le temps a volé des parchemins magiques pour faire régner le mal sur votre pays. Ses parchemins, qui sont les seuls remèdes aux pouvoirs du magicien, sont cachés dans une tour construite à la façon du pire des labyrinthes. Votre but, vous qui incarnez Abi, un jeune homme connaissant un peu la magie et les rudiments des arts martiaux, est de récupérer ses parchemins dans les cinq niveaux constituant le jeu. Complètement différents les uns des autres, ils ont tous de superbes graphismes. Les ennemis, pouvant adopter divers formes allant de la grenouille au fantôme en passant par le dragon, sont finement dessinés, malgré la petite taille des sprites. Les bruitages, souvent digitalisés, apportent au jeu un réalisme important, ainsi que l'animation fluide et rapide, mis à part le scrolling du décor qui saccade un peu. Death Trap, c'est de la pure arcade, réalisée à la façon des jeux de café, saupoudrée d'aventure quand il faut utiliser les bonnes potions magiques au bon moment, et comprendre le diabolique labyrinthe pour s'en sortir indemne.



GRAPHISME 16 • SON 17 • ANIMATION 16 • MANIABILITE 14 VERDICT : 82%

tests

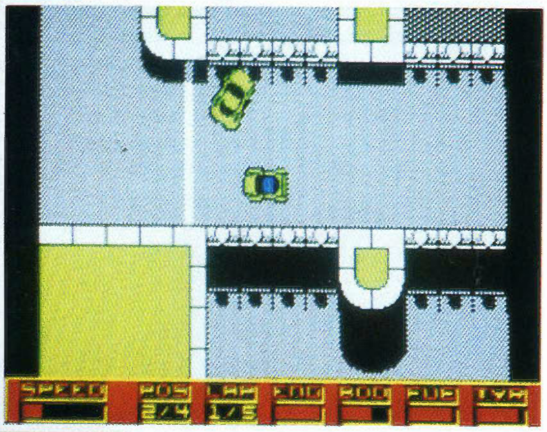
Super Cars



Je vois à l'autocollant Midas que vous avez sur le front que vous êtes un fan de courses automobiles. Ça tombe bien, le jeu de Gremlin se trouve être une course de voitures. Joie.

Dans Super Cars vous avez l'immense privilège de participer à des courses spectacles et meurtrières, vos adversaires ayant une légère tendance à vous balancer des missiles quand vous vous trouvez devant eux. Il faut que les spectateurs venus vous voir en aient pour leur argent, non?

Au début du jeu, vous vous trouvez devant les portes du bureau de vente de véhicules. Vous avez le choix entre trois types de voitures, chacune ayant ses particularités propres, un prix de plus en plus cher, mais une forme et un nom fictif, puisque ces véhicules sont imaginaires. Je vous rappelle que nous évoluons dans "un monde de pseudo-fiction", comme le dit la doc, ce qui fait que rien n'est parfaitement exact



dans ce monde si réaliste et plein d'imaginaire fictif et irréellement vrai.

Les courses sont vues de dessus, vous faisant évoluer sur des circuits où vous affronterez trois adversaires dirigés par l'ordinateur.

En bas de l'écran, un petit tableau de bord vous précise la vitesse à laquelle vous allez, votre position dans la course, le nombre de tours restant à effectuer, et autre indicateur de fuel. Votre véhicule a une résistance limitée, il faudra donc se retenir d'envoyer ses adversaires dans le décor de façon systématique en leur fonçant dedans, sous peine de se voir bloqué au milieu de la route. Tristesse. Perdu.

Entre chaque course le joueur peut aller au garage, où l'attend une charmante demoiselle ressemblant somme toute assez peu aux garagistes graisseux que j'ai l'habitude de rencontrer dans ce genre de lieux. Là, vous pourrez acheter et réparer: pneus, moteur, direction, missiles. Vous avez aussi la possibilité d'améliorer les compétences de votre véhicule en achetant des options de vitesse, du carburant, ou un kit empêchant votre véhicule de tourner sur lui-même comme un crétin.

Il y a 9 circuits différents, avec des adversaires de plus en plus féroces, et des routes ayant plutôt tendance à se transformer en "virage après virage en épingle à cheveux", plutôt qu'en "bonjour la grande ligne droite".

CPC
68 %

Les pages de menus de Super Cars sont assez jolies, de la garagiste au vendeur de voiture avec qui vous devrez marchander, il y a des couleurs et tout, c'est assez beau. Par contre, quand on entre dans le mode course, on se retrouve devant un écran en 4 couleurs, très sobre, et peu imaginatif. Dommage. Tous les sprites de véhicules sont les mêmes, bormis le vôtre qui se trouve coiffé d'un petit rond bleu ridicule si vous l'aviez sur la tête, mais qui passe sur une bagnole.

D'un tableau à l'autre, aucun changement graphique, toujours les mêmes portions de route, agencées différemment pour que les circuits ne soient pas les mêmes, tout de même. Un peu lassant pour l'œil pétillant qui se trouve calé dans l'orbite droite que vous avez. Des cernes. Faudra penser à dormir. Buvez-moi ça, c'est bon pour ce que vous avez.

Côté positif, tout de même, les voitures répondent très bien aux injonctions du flic-joystick que vous avez entre les mains, mais, côté négatif, tout de même, les scrollings multidirectionnels sont saccadés, et l'action très lente contraste fortement avec les soi-disantes capacités de vitesse de vos véhicules.

Seb

GRAPHISME VGA	14
SON ADLIB	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

PRIX: CPC 100F K7 ET 150F D7 250F ENVIRON ST AM

DISPONIBLE: ST AMIGA CPC

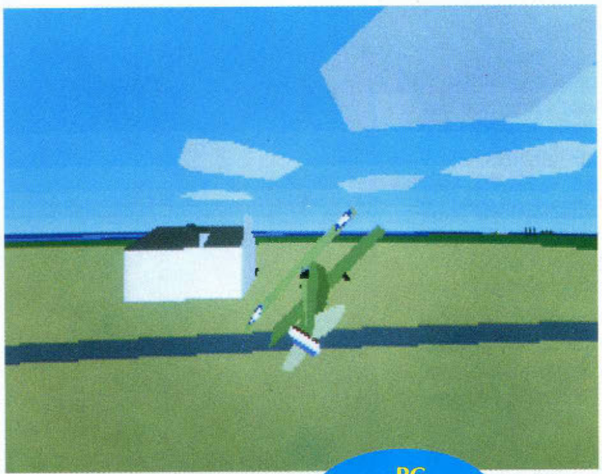
Knights of the Sky

Les avions à réaction, c'est marrant deux minutes mais avouez que voler sur un vieux clou, c'est plus sport. C'est en tout cas ce que prétend Microprose.

C'est vrai que voilà une idée en or. Hélas, la micro ludique nous a appris que les idées en or ne servent en général qu'à vendre un logiciel tordu. Est-ce le cas? La réponse est non. Ce logiciel qui propose de se livrer à des combats aériens aux commandes d'avions de la guerre de 14 est une superbe réussite. On le sait, les simulateurs de vol permettent de jouer pendant des heures et des heures sans se lasser. Sans conteste, Knights machin est de ceux-là d'autant qu'il propose de voler sur plusieurs appareils.

Pour commencer, il y a le vol à proprement parler. Les aéroports de départ sont nombreux et surtout, il est possible de piloter plusieurs types d'avions. Là aussi, l'éditeur aurait pu se contenter de proposer un vague tableau de choix mais en fait, d'un appareil à l'autre, le vol ne se déroule pas forcément de la même façon: mis à part le tableau de commande qui reste le même, les performances de l'avion varient suivant le modèle. Essayez donc de voler sur le dos aux commandes d'un triplan. Triplantage assuré! De même, la vitesse, le rayon de courbure et même la capacité à tenir en l'air peuvent varier. Pour sûr que les spécialistes de Flight Sim seront surpris: c'est incroyable ce que certains de ces engins sont instables et capricieux. Dire qu'il y en a une vingtaine...



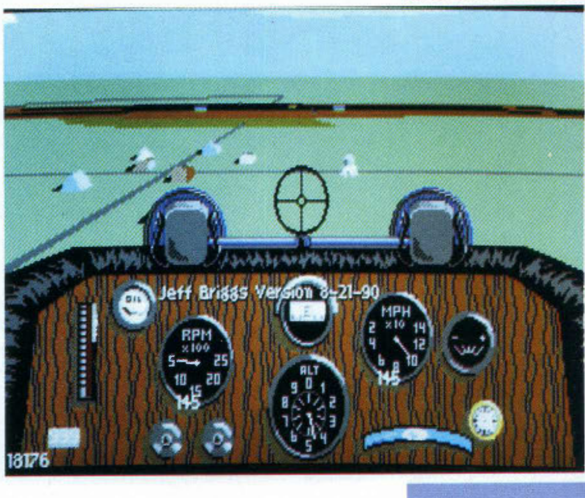


Voilà pour la partie pilotage mais en réalité, le véritable attrait du logiciel réside dans les combats aériens. Les débuts risquent d'être difficiles mais fort heureusement, il est possible de configurer la difficulté de jeu. Au début, le mieux est encore de piloter sans détection de colision et de se battre contre des pilotes qui ne tirent pas. Ensuite, au fil du jeu, il sera toujours possible d'augmenter la difficulté. Cela dit, ne croyez pas que Knights of the Sky soit une simulation de combat. Il reste avant tout un simulateur de vol. Imaginez un Flight Sim disposant de graphismes plus fouillés, enlevez radio, radar et option météo et vous aurez une idée de ce qui vous attend: des heures de jeu en pilotage à vue. Pour cela, il est possible de voir l'appareil de tous les côtés, de zoomer, de voir ce qui se passe derrière soi ou sur les côtés. Bref, de tout faire pour repérer le pilote ennemi avant qu'il ne vous allume le premier.

Dans le cas contraire, vous pourrez toujours vous consoler en regardant le replay, configurable comme un magnétoscope (avant, arrière, etc.).

Moulinex dit «Red Baron».

MEGASTAR joystick



PC
90%

Pas de problème, en dépit d'un programme «Install» déplorable (pour lui, les 5.25 sont TOUJOURS en A:) nécessitant de jongler un peu avec l'instruction «Subst» si l'on souhaite installer le produit sur disque dur sans tout recopier fichier par fichier, ce logiciel est techniquement excellent. Le graphisme 3D est superbe: dégradé du ciel et nuages sont en effet gérés et la vitesse de l'animation est plus que raisonnable. Certes, c'est encore un peu saccadé mais ça, c'est à cause de la 3D, pas du programmeur. De même, les sons Adlibs sont bienvenus, mais rassurez-vous, le PC tout seul fait aussi l'affaire lorsqu'il s'agit d'imiter les vieux moteurs. Bon plan, il est possible de jouer au moyen d'un modem et de descendre en flammes son meilleur ami. Bref, ajoutez à cela une superbe doc (en anglais) ainsi qu'une carte des zones survolables (le nord de la France) et voilà de quoi se prendre pour un as du manche à balai.

Moulinex

GRAPHISME VGA	17
SON ADLIB	16
ANIMATION	18
DIFFICULTE	15
TAILLE	1,5 Mo

DISPONIBLE SUR PC BIENTOT SUR 16 BITS
PRIX : 350 F ENVIRON

tests

Buck Rogers

Un jeu d'aventure avec l'ami Buck, c'est pas courant. SSI qui laisse tomber AD&D non plus, d'ailleurs.

Les histoires de princesse à délivrer vous les brisent menu, la SF chromée genre bloc opératoire ne vous déride pas du tout. Bon, je vois ce que c'est, je vais vous prescrire un truc efficace: Buck Rogers. C'est entre les deux. Un peu de moyen-âge, un peu de SF. Un truc un peu baroque, quoi. C'est vrai, il se dégage de ces aventures un je-ne-sais-quoi de suranné, faisant penser à un mélange de Tarzan et de Jules Verne arrosé d'une pincée de Star Trek. C'est d'autant plus curieux que tout ça est censé se dérouler au 25ème siècle, mais qu'importe.

Tout commence en l'an de grâce 2456, période où - on sait tous cela - les terriens ont colonisé une bonne partie du système solaire. Il faut dire que ce qui reste de notre pauvre monde ressemble plus à une poubelle rouillée qu'aux serres du jardin des plantes. Du coup, on retrouve notre héros aux commandes de la NEO (New Earth Organization). Ben oui, ça cause en anglais. Hélas, et vous me permettrez de me gausser sachant que le jeu est adapté sur micro, la NEO est confrontée à un terrible ennemi en la personne de la Russo-American Mercantile, donc la RAM. Eh! la RAM. Comme en informatique. Rigolo, hein ? Bon.

Le jeu consiste à commander une patrouille qui aide Buck dans sa rude, mais noble tâche. Au début du jeu, on vous demande de créer un personnage, masculin ou féminin, en attribuant à diverses caractéristiques un certain nombre de points. Sympa et beaucoup moins craignos que la distribution aléatoire habituelle. Là au moins, si votre personnage est pourri, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même.

Là-dessus, le jeu commence. Buck, suivi de vous-même - on peut enrôler d'autres personnages en cours de partie - explore le système solaire. De temps en temps, les combats permettent de se dérouiller le laser. Façon de parler car le programme permet aux joueurs belliqueux de se défouler en utilisant une impressionnante liste d'armes. Cependant, ne croyez pas non plus que le jeu se résume à une suite de combats: comme en témoignent certaines caractéristiques des personnages, il sera demandé au joueur de bricoler: compétence en électricité, maintenance des installations nucléaires et autres réparations d'armes sont au rendez-vous.

Pratiquement, le jeu se déroule comme un JdR sur micro de type Bard's Tales. Cependant, ici, la part belle est laissée au graphisme qui occupe une bonne partie de l'écran.



Ne contez pas sur moi pour parler de sa qualité dans cette partie du test, la fiche technique est faite pour ça. Lorsque je vous aurai dis que le jeu est sympathique sans plus et que sa principale caractéristique est d'être livré avec un vrai bouquin des aventures de 5 sur 5, enfin de Roger (en anglais), constituant le tome I d'un cycle à suivre, (donc, vous pouvez en déduire qu'il y aura une suite, comme dans AD&D), quand j'aurai dit ça, on pourra passer à la fiche technique.



PC
74%

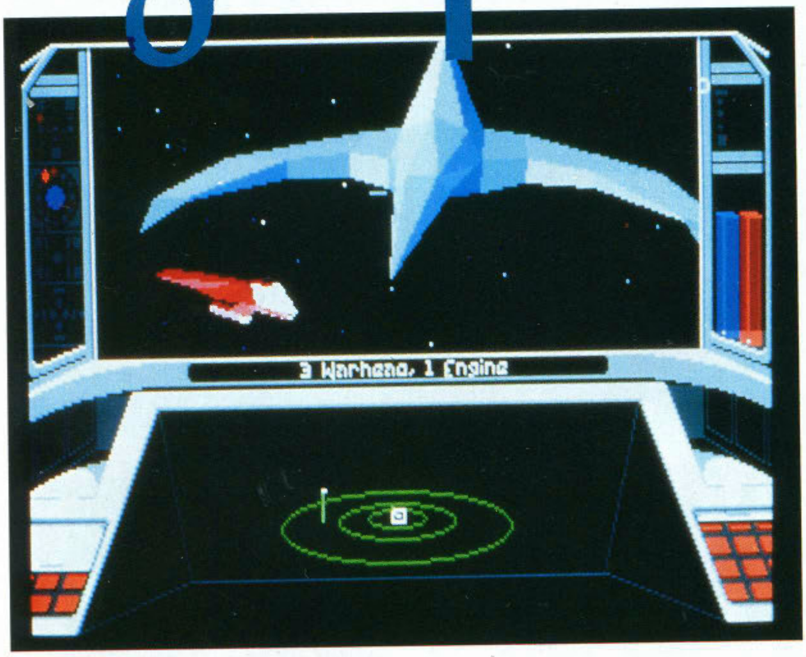
Et en effet, on passe à la fiche technique. C'est ici qu'on va découvrir que ce jeu n'est pas aussi réussi qu'il le mériterait. Certes, le scénario vous permettra de tuer le temps efficacement mais la partie graphisme est un peu décevante. On va dire que je me répète mais ici aussi, une certaine incohérence règne dans le style. J'ai l'impression que c'est souvent le cas avec les jeux PC en VGA. Peut-être un problème dû à la multiplicité des résolutions. Quoi qu'il en soit, certains écrans sont beaux dans un style, d'autres sont moches dans un autre style et inversement. Heureusement que le son Adlib est superbe et que les animations (faut dire que les personnages ne sont pas très gros) sont fluides. Sacré Buck, tu méritais mieux que ça mais ce n'est qu'un début: le Science Fiction Role Playing volume 2 paraîtra d'ici peu.

Moulinex

GRAPHISME VGA	15
SON ADLIB	15
ANIMATION	14
DIFFICULTE	16
TAILLE	2 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

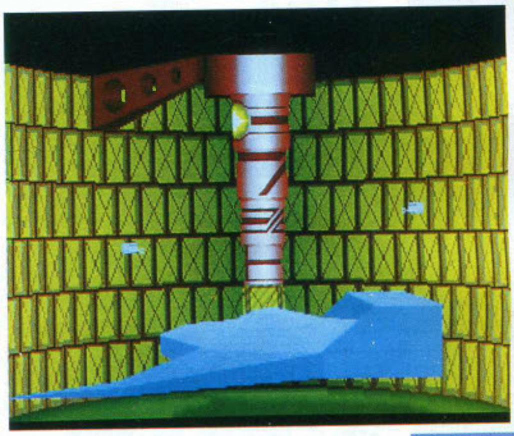
Lightspeed



Pas de fioriture en ce qui concerne le scénario: en ces temps futuristes et lointains (quoiqu'avec le Golfe, les intégrismes et le Top 50, on ne sait pas trop où l'on va) la vie sur terre est devenue impossible. Du coup vous vous retrouvez aux commandes de votre vaisseau, parti en exploration à la recherche d'un endroit plus vivable. Espace, frontière de l'infini et toutes ces sortes de choses. La recherche de ces planètes se fait au moyen d'une carte 3D. Vous choisissez un point de chute, vous regardez si vous disposez d'assez de carburant et zou ! Roule Mimile, enclenche le pilotage automatique, Monsieur Scott, puissance maximale et toutes ces sortes de choses. Lorsqu'un vaisseau ennemi se trouve sur la trajectoire, on passe en mode combat, comme dans Elite. Du reste, les commandes sont relativement similaires. Deux différences cependant: on dispose d'un module kamikaze téléguidé qui s'éjecte de l'appareil et dont le nom devrait vous renseigner et surtout, le vaisseau tombe en panne. Je sais, celui d'Elite aussi mais là, il faut changer des tas de pièces et de machins. Comme dans Sundog. Bref, il s'agit d'un mélange d'Elite et de Sundog avec une partie aventure mais comme le tout est au moins 3 fois mieux que les 3 pris séparément, on ne criera pas au pompage mais à l'hommage. Rigolo de penser qu'avant, les Space Invaders et clones de Pac Man étaient légion alors que de plus en plus, ce qui était original hier (Sundog et Elite) devient lui aussi monnaie courante. Ok, j'arrête, je vois que vous ne voulez pas philosopher sur la nostalgie et toutes ces sortes de choses.

Moulinex (n'est plus ce qu'il était)

Microprose nous propose un mélange d'aventure et de simulation de combat spatial plus rapide que la lumière.



PC
76%

Marrant cette idée de mélanger aventure et simulation 3D à la Elite. Hélas, et c'est ce qui explique la relative faiblesse de la note globale, le graphisme du logiciel est très très inégal. Alors que les parties combat en 3D sont exemplaires, d'autant que le tableau de bord et certaines animations bénéficient du mode 256 couleurs, l'arrivée sur une planète est parfois décevante. Pas toujours, notez, mais il suffit d'une fois pour tout gâcher. Comment ont-ils fait pour foirer à tel point le graphisme de la planète la plus proche de la base de départ? Non seulement le trait lui-même est pâteux et maladroit, mais en prime, la palette de couleur est d'une tristesse incommensurable, patchwork de marrons moches et de beiges boueux. C'était peut-être une merveille sur papier mais je vous garantis que le VGA encaisse très mal ce genre de teintes.

En revanche, le son est véritablement une réussite. Le son lui-même, donc, mais aussi les mélodies, très originales et très prenantes. Si une musique mérite le nom de musique d'ambiance, c'est bien celle-ci.

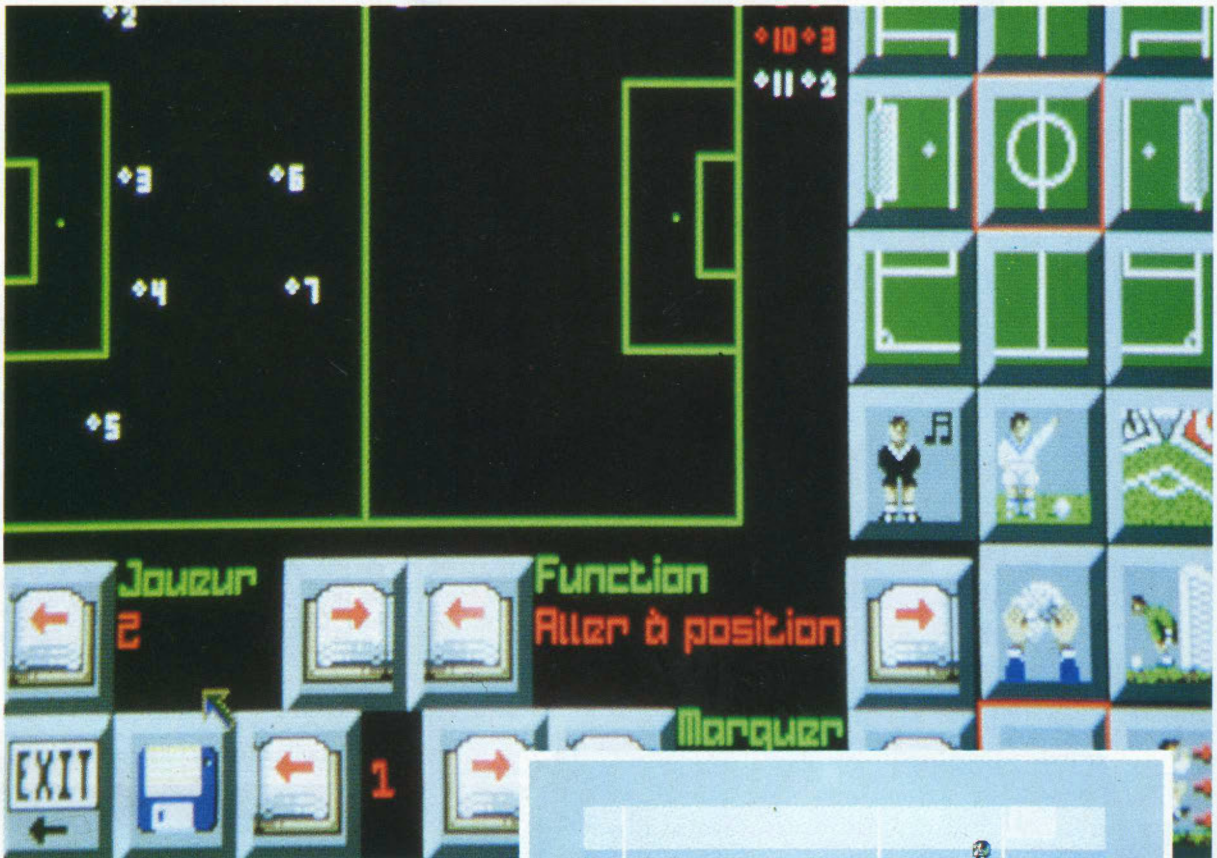
Cela a été dit (par moi, il y a moins de dix lignes. Suivez, quoi), le gros du jeu réside dans la partie combats dans l'espace. Non seulement l'animation est rapide - d'où le nom - mais surtout elle est fluide. Bon, c'est vrai qu'on a déjà vu des trucs beaucoup plus smooth sur PC mais regardez un peu la complexité des formes 3D. Eh oui, on ne peut pas dire que les programmeurs aient cédé à la facilité, d'autant que le nombre de vaisseaux ennemis différents est assez impressionnant. Enfin, finissons-en avec les commandes, pas assez intuitives à mon goût mais tout de même claires. Bon point, il est possible de paramétrer le niveau de complexité de l'affichage 3D afin de booster un peu ceux des PC qui ne seraient pas équipés de l'indispensable 386.

Moulinex

GRAPHISME VGA	18
SON ADLIB	17
ANIMATION	15
DIFFICULTE	18
TAILLE	1,6 Mo

DISPONIBLE PC
PRIX : 300 F ENVIRON

tests





Gaza II

Un petit voyage dans l'univers du football: sur le terrain et dans les coulisses. C'est Empire qui vous invite, vous allez pas refuser tout de même?

La gérance d'un club de foot, c'est pas du gâteau. Vous n'avez qu'à demander à B. Tapie si ça lui colle pas des cheveux blancs. Jongler avec le fric, entraîner des joueurs, se renseigner sur tous les matchs de toutes les saisons, acheter ou vendre des joueurs, se tenir au courant des courbes et tout ça, vous allez pouvoir le vivre dans Gaza II. Palpitant, non? Avec un système de menu et de sous-menus, vous allez avoir une vision rapide de vos affaires et avoir l'œil sur vos joueurs durant toute la partie. Le match en lui-même est classique: vu de haut à la façon de Kick Off, avec des petits sprites s'agitant partout. Dépassant de loin son petit frère Gaza, ce jeu de foot est bien complet et l'action suffisamment amusante pour captiver le joueur. Pourvu que le joueur en question trouve son intérêt dans la peau d'un Alain Affelou qui irait aussi sur le terrain.

ST 79%

Derrière la tête digitalisée d'un footballeur, des icônes portant des symboles s'alignent sagement en attendant que vous dirigiez votre flèche à l'aide de votre joystick pour choisir le chemin à prendre. Une musique rap (ou quelque chose d'avoisinant) se fait entendre en fond sonore durant votre voyage dans le monde fabuleux des courbes et des listes, mais pas pendant les matchs où le public se manifeste faiblement et les coups de sifflets de l'arbitre suffisent amplement. Les graphismes de cette partie sont bien réalisés, les petits sprites étant finement dessinés et animés avec nervosité (comme un nain courant dans un hall d'aéroport, vu de haut). La grande partie du jeu étant tout de même la gestion de l'affaire, il ne faudra pas vous attendre à un jeu de foot où l'on tape dans le ballon, et une fois qu'on a fini on rentre chez soi, peinard, sans les soucis de ce qui se passe après. Là, vous allez tout faire, du début à la fin, et si vous gagnez vous pourrez dire vous vous êtes monté tout seul.

Kal

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION FOOT	14
MANIABILITE FOOT	13
REALISME	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

The Hunt for Red October



Octobre Rouge est un superbe sous-marin soviétique. Lorsque le jeu démarre, vous avez décidé de fausser compagnie à votre pays et de livrer l'appareil aux Etats-Unis. Une sorte de cadeau en échange de l'asile politique, quoi. Quand on s'invite, il est toujours plus polie d'offrir des fleurs à la maîtresse de maison. En l'occurrence, comme il s'agit de la maison blanche, un sous-marin russe ultramoderne constitue un bouquet de choix.

Lors de «l'échange», qui doit se faire en mer, Jack Ryan, un agent de la CIA, monte à bord au moyen d'un treuil héliporté. C'est ainsi que commence la partie. Vue de haut, le sous-marin et en premier plan, ce brave Jack qu'il s'agit de faire descendre en visant juste est secoué comme un prunier à cause de la tempête. Ceci dit, pas de panique: si vous ratez, Jack en sera quitte pour un bon bain et vous n'aurez pas de bonus. Ensuite, voici les fonds marins vus en coupe: en lieu et place des éternels vaisseaux extra-terrestres, les sous-marins lancés à votre poursuite qui vous balancent des torpilles et, en guise de météorites, des mines sous-marines.

L'auriez-vous deviné, il est possible de ramasser des options en cours de jeu: énergie, points, super torpilles, super bombes, vie supplémentaire, points et surtout invincibilité (limité, faut pas rêver!). Tout cela n'est pas très original.

Quand on vole le plus beau sous-marin de son pays, faut pas s'étonner d'avoir des ennuis. C'est pas moi qui le dis, c'est Grandslam.

ST
61%

Profitant de la renommée du film, Grandslam nous offre un logiciel d'arcade de plus, pas spécialement bien réalisé mais pas catastrophique non plus. En fait, plusieurs choses cohabitent au sein du produit. On trouve du bon et du moins bon: bonnes, les scènes de présentations, bien animées, et qui bénéficient d'un graphisme sympa; bonne, cette idée de permettre au joueur d'utiliser la souris à la place du joystick dans certaines scènes du niveau 5 qui nécessitent beaucoup de doigté; bonne enfin, la séquence de «bonus» du début de jeu dans laquelle on doit déposer Jack sur le pont du sous-marin. En revanche, ouh les cornes en ce qui concerne le son, vraiment pas à la hauteur (et qu'on ne vienne pas me dire que c'est à cause d'un éventuel manque de mémoire du à la complexité du logiciel), ouh les cornes encore à cause de cette bizarroïde gestion du joystick qui fait qu'à certains moments, le sous-marin se bloque (je ne parle pas du moment où le gouvernail de profondeur est cassé). Voilà, pas de quoi sauter au plafond, ni de joie, ni d'horreur. C'est moyen, quoi.

Camarade Moulinex

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC C64 ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON

tests

Warlock The Avenger

Millenium nous offre une serrure de guerre revancharde. Littéralement.

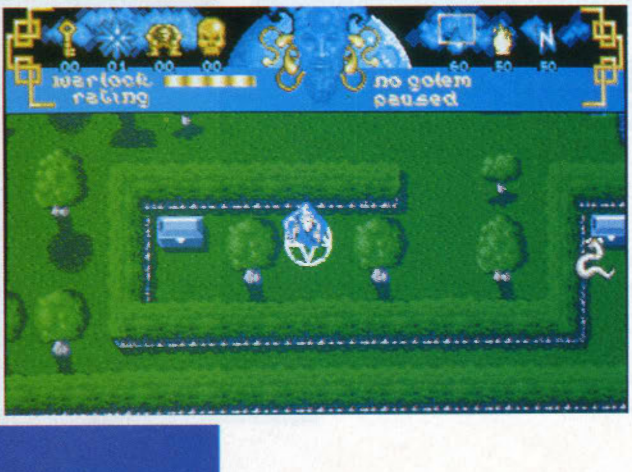
Au début, il y a eu Druid, qui il y a quelques trois ans a été considéré comme une étape importante. Puis il y a eu Enlightement, qui a été produit à l'époque où l'équipe de Firebird se séparait, et le jeu s'en ressentait gravement. Voici maintenant le troisième de la série, Warlock, qui amène le joueur encore plus loin dans l'atmosphère mystique et les lieux grandiloquents du dangereux monde de Belorn. Le maléfique Acamantor est revenu pour étreindre Belorn de sa poigne de fer. Vous devez alors vous remuer un peu pour réveiller les anciens secrets des sorts qui dorment en vous, et traverser de part en part huit châteaux remplis de pièges. Seules les forces du chaos vous aideront à gagner la victoire.



Warlock ressemble et se joue comme le classique Fairy Tale, avec une aire de jeu toutefois plus petite. Cela dit, même à un joueur expérimenté, il faudra pas mal de temps pour explorer tout le terrain dans lequel vous vous promenez. Il y a plusieurs objectifs dans le jeu, trouver les clés qui ouvrent les portes qui barrent le chemin des autres territoires, trouver les cahutes qui recèlent des trésors, soit des clés, soit des sorts que vous pouvez rajouter à votre inventaire. Alors que vous parcourez la contrée à la recherche de richesses, vous rencontrez souvent les plus diaboliques des créatures, qu'il faut combattre à grands coups de sorts - notamment le bon vieux coup de la boule de feu en pleine gueule, qui marche presque à tous les coups. Des hordes d'êtres hideux surgissent de partout et de nulle part, des airs, du sol ou de derrière vous, et ces attaques incessantes vous bouffent une bonne partie de votre énergie, qui soit dit en passant, est affichée à l'écran. Heureusement, vous pouvez vous recharger en trouvant des pentacles et en vous tenant debout au milieu. Vous pouvez également vous recharger en armes si vous trouvez les bonnes huttes. Une fois à l'intérieur de ces huttes, on ne vous donne qu'un seul choix, et il faut anticiper ce dont vous aurez besoin. Les clés sont les objets les plus précieux, bien sûr, et on n'en trouve que rarement. Les utiliser une fois qu'on les a est aussi un élément stratégique important.

Car même si vous en avez deux et que vous parvenez à ouvrir deux portes à la suite, rien n'indique qu'il n'y en ait pas une troisième après.

Détruire le seigneur maléfique et ses hordes n'est pas une sinécure. Avec quelques sorts, qui consistent tous à lancer divers projectiles, vous devez apprendre à savoir quels méchants sont sensibles à quels sorts. Il est essentiel d'avoir les bons sorts au bon moment, et de savoir s'en servir. Le sort le plus important, c'est le Chaos: c'est une bombe qui détruit tous les ennemis à l'écran. Un autre sort important, c'est le Golem, qui peut se mouvoir indépendamment pendant un certain temps. C'est le seul allié que vous rencontrerez pendant tout le jeu, et il ne sera à votre disposition qu'un court instant. Cette brave créature vous suivra et vous défendra au prix de sa propre énergie, jusqu'à sa fin.



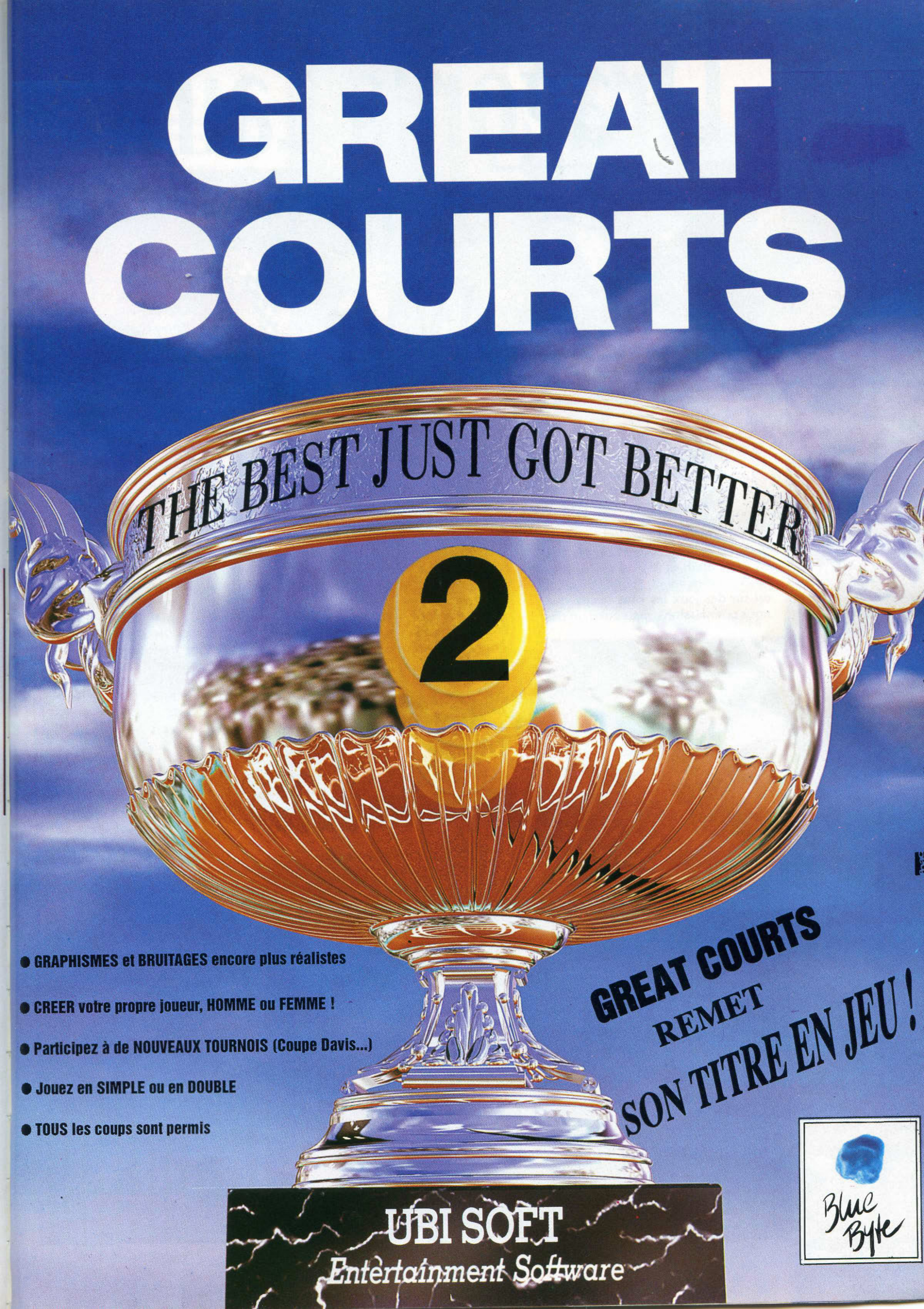
AMIGA
80%

L'idée du jeu n'a rien d'original, il s'agit simplement de déplacer un petit personnage dans toutes les directions, à travers des forêts et des labyrinthes. Rien qui paraisse bien intéressant, à première vue. Mais très rapidement, vous vous surprendrez à apprendre des séquences de mouvements qui vous permettront d'évoluer plus vite. Pour les cartographes en herbe, c'est un must, et les joueurs d'arcade apprécieront peut-être le fait de devoir rester en vie malgré les attaques incessantes. Des fantômes, des scarabées géants morts le jour de ma naissance, des squelettes qui crachent le feu, il faut tout tuer! Les graphismes et le scrolling ne sont certainement pas les meilleurs du marché, mais les surprises arriveront peut-être à le faire oublier. Notons au passage que Druid, l'original, est livré en même temps, ce qui est intéressant sur le plan de, ou au niveau du rapport qualité/prix. Le personnage se dirige au joystick et avec les touches de fonction. Des sons pas mauvais mais ponctuels servent l'atmosphère du jeu. Allez, faites ami-ami avec un Golem et vous êtes maître de votre destin...

Derek

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR AMIGA ST C64
PRIX : 250 F ENVIRON

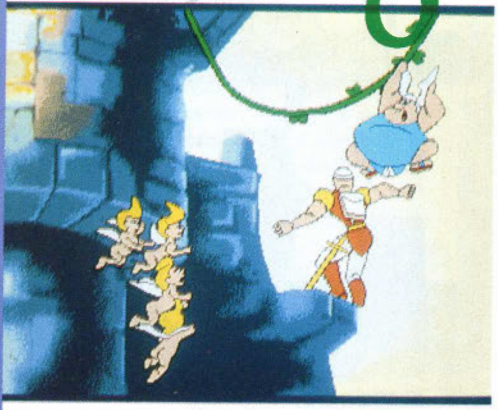

GREAT COURTS
THE BEST JUST GOT BETTER
2
● GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
● CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
● Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
● Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
● TOUS les coups sont permis
GREAT COURTS
REMET
SON TITRE EN JEU !
UBI SOFT
Entertainment Software
Blue Byte

Dragon's Lair II

Time Warp

Ca y est! Ca recommence! Ready Soft vous envoie dans le repaire du dragon pour la seconde fois.

ST





ST

Encore une fois, Mordroc a enlevé votre Daphnée chérie afin de lui passer l'alliance au doigt, de gré ou de force. Et encore une fois, vous, alias Dick le Téméraire, vous allez devoir affronter maints dangers pour la sauver et la récupérer. Avec le trait de Don Bluth et les mêmes animations foudroyantes, Dragon's Lair II est un des jeux les plus beaux que nous connaissions, mais aussi un des

AMIGA



AMIGA



ST 63%

Voici un petit bijou d'animation, qui vous enverra au septième ciel une fois que vous le connaîtrez par cœur et que chaque scènette n'aura plus aucun secret pour vous. Mais vous n'êtes pas encore arrivé là, d'autant que si vous avez la possibilité de voir toutes les séquences sans mourir définitivement, c'est que vous les avez vu un bon paquet de fois. Pour donner encore plus de vie aux personnages, des voix digitalisées se feront entendre en synchro avec les mouvements des lèvres, dans pratiquement toutes les séquences, bien réalisées avec toutefois un bruit de fond un peu désagréable. Reste la maniabilité du jeu, qui pose le plus gros problème dans tous les softs de Don Bluth: non seulement vous n'avez pas le temps de vous rendre compte de ce que vous faites, mais en plus il y a si peu à faire que c'en est franchement frustrant. Une ou deux positions du joystick sont à réaliser avant de passer à la suite, on a pas franchement la possibilité de s'investir dans le jeu. A noter tout de même que sur STE, le jeu utilise 4096 couleurs (pas en même temps, ouah l'aut', hé!).

GRAPHISME	20
SON	18
ANIMATION	19
MANIABILITE	AIE!

AMIGA 62%

Dragon's Lair II est un chef d'œuvre de programmation, parfaitement animé, avec des personnages parlant sur des voix digitalisées. C'est splendide, c'est incroyable, mais finalement ça ne reste qu'un dessin animé. On devient fou en voyant les personnages se déplacer comme à la télé, parce qu'on a pas l'habitude de ça sur Amiga. Mais il suffit de regarder Canal + le dimanche soir et vous aurez une demi-heure de cartoons. C'est vrai que même en branchant votre joystick derrière votre télé, vous ne pourrez pas contrôler Daffy Duck, mais de toute façon, vous ne dirigez pas réellement le personnage de Dragon's Lair, puisque vous lui donnez simplement une direction à prendre, et l'animation se charge du reste. Bref, si vous êtes fans de Don Bluth (je rappelle que c'est lui qui a fait Fievel et le Nouveau Monde, Brisby et le Secret de Nimh, Le Petit Dinosaure et la Vallée des Merveilles et Charlie), Dragon's Lair II vous plaira, pour peu que nous n'attachiez aucune importance à la jouabilité.

Ka!

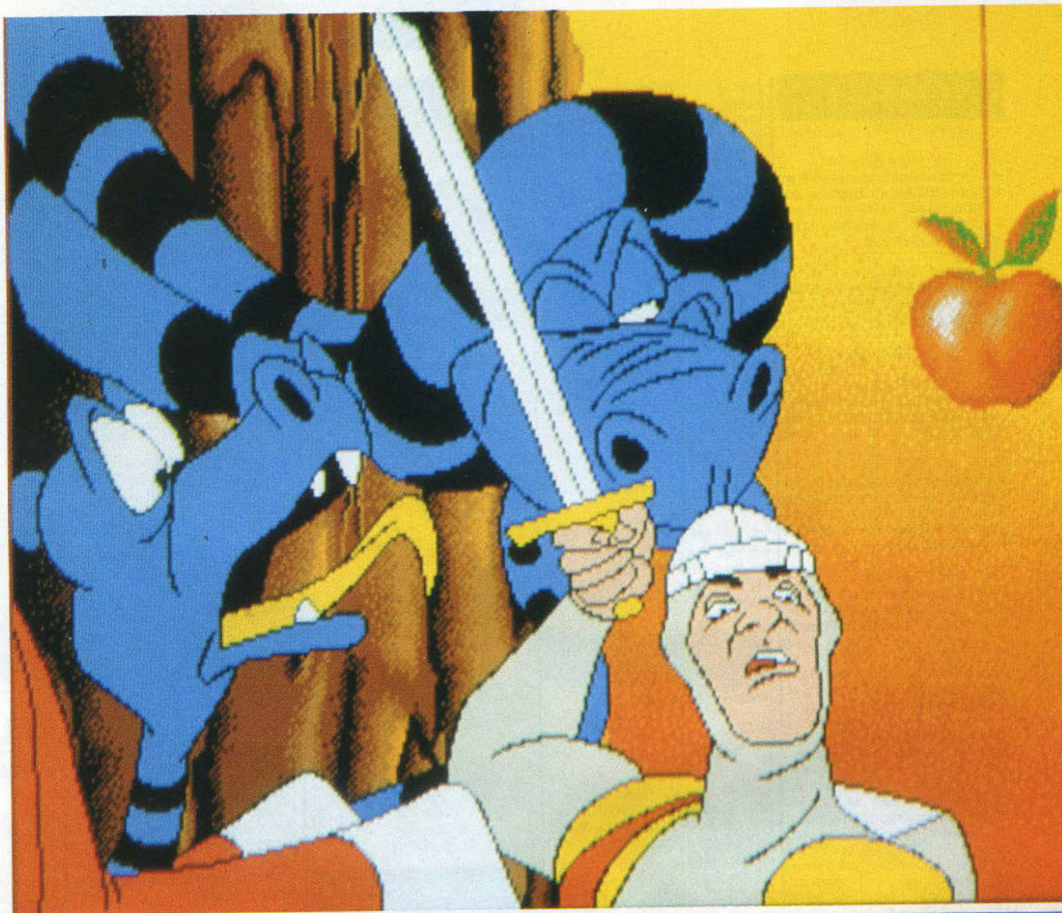
GRAPHISME	19
SON	20
ANIMATION	19
MANIABILITE	HOULA!

DISPONIBLE SUR ST AMIGA
PRIX : 400 F ENVIRON

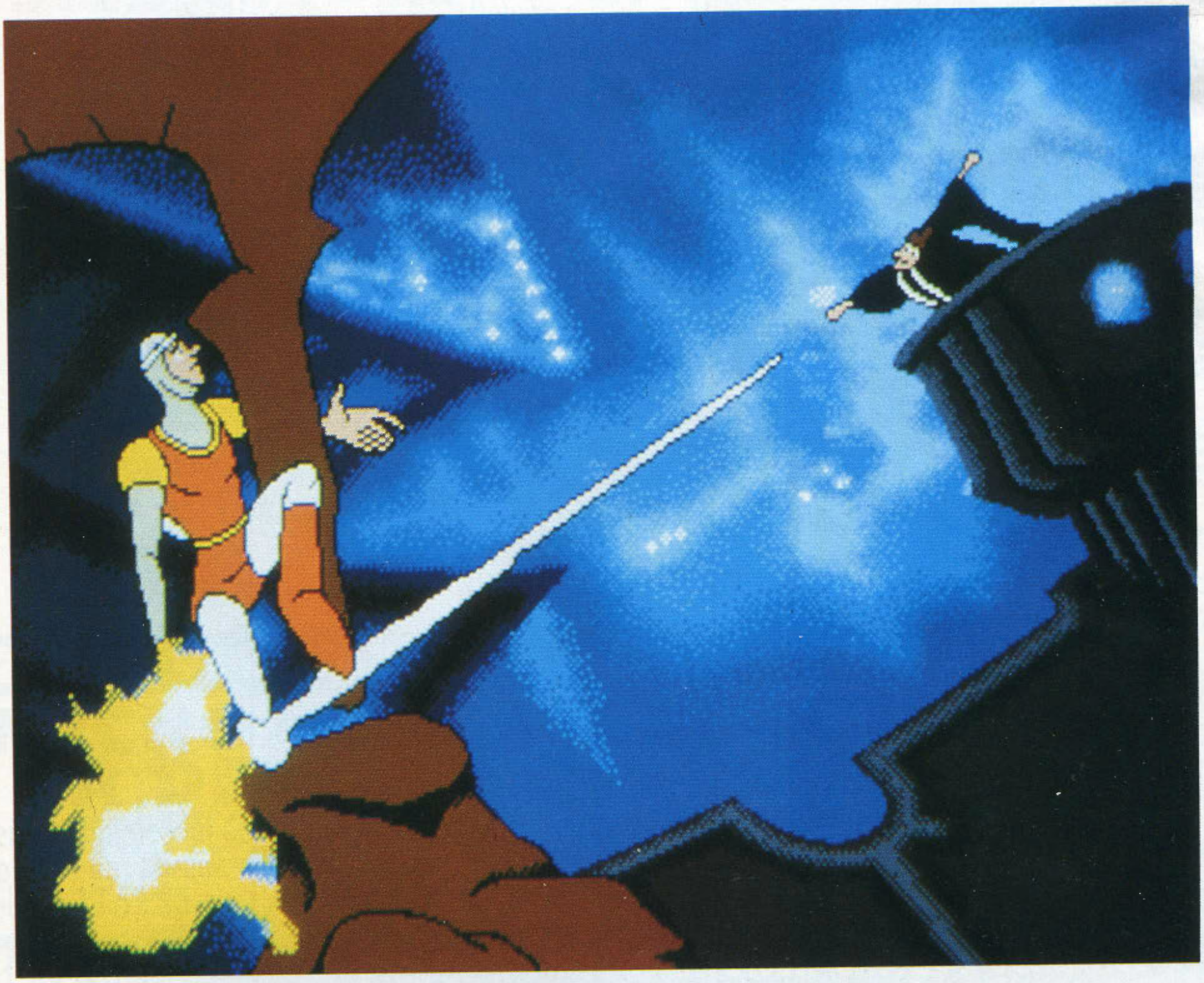
moins intéressants à jouer. En effet, le jeu est constitué de quarante-six scènettes dans lesquelles vous devez réussir à échapper aux dangers, en choisissant la bonne direction à prendre au bon moment. S'arrêtant à deux ou trois actions par scène, Dragon's Lair II est un jeu à connaître par cœur pour savoir à quel moment exactement vous devez bouger.
Il est vrai que l'animation exceptionnelle de ce soft fait de lui un véritable dessin animé, beaucoup plus intéressant à regarder qu'à manipuler. Une prouesse technique, donc, aussi bien dans le graphisme que dans le son, entièrement digitalisé du début à la fin. Inconstestablement du beau travail, réparti tout de même sur six disquettes, c'est vous dire si il y a un paquet d'informations.

AMIGA





AMIGA



ST

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

62 N° 10058
Ach. jx. sur Amiga (tbe, pas cher en orig.). Vds. Vidi. Amiga + Vidichrome. Prix : 1500 frs. (à déb.). + DK (vierges). Ecrire à Arsène Yann. 2 Imp. de la Poste. 62158 l'Arbret. Tel.: (16).21.48.28.29.

75 N° 10190
Ach. Amiga 500 sans mon. avec ou sans jx., avec ou sans ext. de mémoire. Tel.: 45.54.77.70. (apr. 18h.).

CONTACT

06 N° 10203
Amiga ch. contacts pour éch. (rép. ass.). (déb. accept.). Contacter Stéphane. Tel.: (16).93.81.92.35.

10 N° 10236
Rech. contacts pour éch. trucs&astuces sur amos ou language machine. Ambiance sympa, assurée. Contacter Alexandre Roba. 53 R. Grande 7050 Herchies. Belgique.

13 N° 10077
Ech. nbrses. news sur Amiga, ch. contact sérieux. (uniqt. sur Marseille). Contacter Laurent. (16).91.89.33.18. (apr. 18h.).

13 N° 10254
Amiga 500 vds. ou éch. hot news, (déb. accept.). Ecrire uniqut. à Mr. Escoda C. 8 R. Boris Vian St Félix. 13800 Istres.

16 N° 10074
A500 déb. mais poss. des news: (James Pond, Pang), ch. contact en tout genre, + Toki, Sly Spy. Ne pas tel., écrire à Mr. Mazaudon Thierry. 40 R. de la Grand Font. 16000 Angouleme.

30 N° 10073
Ch. contact sérieux sur Amiga, (même déb.), pour éch. des jx. (news ou autres). Env. vos listes (rép. ass.). A Mr. Revel Sébastien. 57 Ch. de St Hilaire. 30340 St Privat des Vieux.

37 N° 10262
Amiga éch., vds. jx. et utils. env. D7 pour liste. Ecrire à Robin Jimmy. 3 Allée de Maletrenne. 37400 Amboise.

51 N° 10061
Ch. contacts Amiga, durable et sympa. (rép. ass.). Joindre si poss. liste détaillée. Ecrire à Martins Olivier. 18 R. Marie Clémence Fouriaux. 51100 Reims.

59 N° 10035
Nous mettons à votre disposition un grand nombre de logs. du dom. pub. (Megademos, jx., utils.), catalogue gratuit. Ecrire à Free Distribution. BP 134. 59453 Lys-Les-Lannoy Cdx.

59 N° 10159
Nouveau le Dompub logs. (dom. public), est à votre disposition. Demander le catalogue Megademos Digits, music etc.... A Amig. Certified. BP 23. 59212 Wignehies.

59 N° 10207
Amiga 500, éch. jx. et utils. Ecrire à Michel Marié. 6 R. des Hirondelles. 59560 Comines. Ou Tel.: (16).20.39.16.62.

60 N° 10127
Vds. news sur A500. (Prix interressant). Ch. aussi d'autres news, possi. de contacts durables. Demander Bertrand. Tel.: (16).44.25.69.62.

60 N° 10249
Ech. ou vds. news (à bas prix). Contacter Laurent. Tel.: (16).44.82.52.98.

61 N° 10026
Rech. Amiga 500. (b.e.) et contact sympas. Ecrire à Raphaël Metairie. 10 R. de la Demi Lune. 61000 Alencon. (rép. ass.).

63 N° 10276
Amiga 500. Ch. contacts pour éch. de demos. (sérieux et rapide, rép. ass.). Ecrire à Arnaud Dulac. 13 R. Chantegrelle. 63290 Puy-Guillaume.

65 N° 10241
Groupe Français Legal: ch. membres et contacts sérieux. Ecrire à Defeat. BP 342. 65003 Tarbes Cdx.

74 N° 10030
Ech. ou vds. nbrx. news pour Amiga. Poss. ttes. les dernières news qui sortent chaque semaine sur Amiga. Contacter Alexandre. Tel.: (16).50.70.46.44. Pour vous env. ma liste.

75 N° 10260
Programmeur sur Amiga. Ch. deux graphismes et un programmeur. Pour + de renseig. demander Benjamin Vairet. 22 R. Rambuteau. 75003 Paris. Tel.: 42.72.56.22.

77 N° 10153
Ech. softs sur Amiga, (déb. acceptés). Vds. clavier Amstrad (Azerty) 6128. Prix : 1000 frs. Ecrire à Evrad Xavier. 16 R. des Courlis. 77420 Champs S/Marne. (Rép. ass.).

93 N° 10097
Ech. news sur Amiga ou autre. Ecrire à Zhao. 193 av. Jean Jaures. D-63. 93300 Aubervilliers. (env. liste svp.).

93 N° 10248
A500 ch. contacts pour éch. (demos en priorité + jx.). (rép. ass.). Ecrire à Frédéric Vallée. 13 R. Charles Gouppy. 93600 Aulnay S/Bois.

94 N° 10078
A500 ch. contact pour éch. news et oldies. Contacter Fabrice. Tel.: 48.77.06.64.

95 N° 10120
Vds. nbrx. logs. sur Amiga. (poss. éch., déb. accept., rép. ass.). Ecrire à Chekalil Rachid. 1 Allée Henri Wallon. 95100 Argenteuil.

95 N° 10217
Ech. news sur A500., poss.: hot news, oldies, éch. aussi jx. Amiga contre Gameboy. (Contact sérieux). Contacter Arnaud. Tel.: 34.72.25.64.

VENTE

13 N° 10135
Vds. jx. (orig.): Op. Thunderbolt, Othello Killer, 89 Revolution Française, Chess Player, Super Ski, Miniature Golf, Hillsfar. Prix : 130 frs. (reglt. par chèque, le port est compris). Demander Muriel. Tel.: (16).91.77.25.63.

13 N° 10169
Vds. ou éch. Hot News. (déb. accept., rép. ass.). Ecrire à Jean-Michel Cabrera. La Saladelle BTA1. 13270 Fos S/Mer. Tel.: (16).42.04.35.11.

27 N° 10053
Vds. pour Amiga: ext. 512K (neuve). Prix : 449 frs. + revues. Tel.: (16).32.33.57.90. Demander Pierre.

33 N° 10150
Vds. nbrx. jx.: (Explora 3 : 200 frs., Pinball Magic: 150 frs., Mach 3, Space Racer, Turbo Cup: 120 frs. et Barbarian 2: 180 frs. (orig.). Contacter Antony. Tel.: (16).56.26.66.54. (apr. 19h.).

38 N° 10183
Vds. jx. Amiga. (petit prix). news ou éch. contre Megadrive Jap. Contacter Guillaume. Tel.: (16).76.44.52.74.

59 N° 10115
Vds. Amiga 500 + nbrx. jx., utils., + 2 Joyst. + souris + Starterkit + livres. (le tout t.b.e. 1/an.). Prix : 3000 frs. Demander Arnaud. Tel.: (16).27.81.68.71.

59 N° 10175
Amiga 500 1 mega + digital. stéréo perfect. sound + drive ext. + 2 man. Navigator + nbrx. disq., jx. et utils. + revues. (val.: ~7000 frs.). Vendu: 5000 frs. Contacter Michel. Tel.: (16).20.80.46.66.

75 N° 10010
Vds. Amiga + nbrx. jx. + 2 lect. + 2 Joys. + bte. de disquette + souris. (garantie). Prix : 400 frs. Ou éch. CONTRE Neo Geo, (vds. jx. Gameboy). Contacter Philippe. Tel.: 48.05.67.48.

75 N° 10071
Vds. A500 + mon. coul. 1084 + souris + 3 Joys. + progs. jx. + notice + revues + volant + accessoires divers. Prix : 6950 frs. Tel.: 46.22.93.93.

75 N° 10134
Vds. Amiga 500 + mon. coul. 1084S + souris + tapis + 2 Joyst. + nbrx. jx. (excell. état. val.: 9000 frs., ach. Juin/89. et ss/garant.). Vendu : 7400 frs. Tel.: 45.82.17.71.

75 N° 10139
Vds. A500 + ext. mémoire avec horloge + lect. ext. + mon. Philips HR. + 9 des meilleurs hits (Powermonger, Voyageur du Temps...). + man. Prix : 5000 frs. Contacter Patrick. Tel.: 45.84.47.29.

75 N° 10239
Vds. sur Amiga, jx. (orig.): (Italy 90, Turtles Ninja, Total Recall, Apprentice, Op.Stealth.). Prix : 600 frs. ou 150 f. chacun. (val.: 1000 frs.). Tel.: 47.22.89.49.

75 N° 10270
Vds. A500. (t.b.e., garant. 1/an.). + ext. 512K + souris, tapis, + nbrx. jx., utils., cable péritel. Prix : 3200 frs. Contacter Sébastien. Tel.: 43.42.07.38.

77 N° 10024
Vds. Amiga 500 1 Mega + Modem neuf, vds. C128D + Oscar + jx. + 3 Consoles + cartch. Prix : 6400 frs. (le tout). Contacter Loïc. Tel.: 60.72.24.49.

77 N° 10201
Vds. ou éch. news&oldies, sur Amiga. Contacter Emmanuel. Tel.: 60.08.53.23.

81 N° 10266
Vds. pour C64 disquette cartch., pianno, crayon opt., K7 (orig.), lect. de K7, C64. Rech. jx. sur Nec. Vds. aussi Veigue Pr Ne200. Contacter Jean-Marc. Tel.: (16).63.61.96.44.

90 N° 10177
Vds. Carte AT2286 Commodore pour Amiga 2000. Prix : 3900 frs. + DPAINT2: 390 f. + Perfect Sound: 500 f. + Prowrite: 550 f. + GFA: 490 f. + Discolo.: 360 f. + nbrx. jx. (à bas prix). Tel.: (16).84.27.11.75. (apr. 19h.).

93 N° 10018
Vds. news sur Amiga. (à bas prix). Contacter Coin Patrick. Tel.: 43.30.16.66. (à partir de 20h.).

93 N° 10225
Vds. progs. sur Amiga 500., poss.: (Total Recall, Robocop 2.). Ecrire à Turlan Christian. 59 R. de Franceville. 93220 Gagny.

93 N° 10281
Vds. Amiga 500 + ext. + lect. externe + (orig.).: (Panza Boxing, Run Gauntlet). + divers DK + 2 btes. Prix : 3000 frs. Ou éch. contre Neo Geo. Contacter Stéphane. Tel.: 49.63.00.42.

AMSTRAD

ACHAT

18 N° 10029
Ach. 6128. Faites vos offres par courrier, mentionnez sur votre courrier les dates d'achat et le prix. A MIGNY Christophe. La Bruere. 18400 Lunery.

71 N° 10068
Rech. tout prog. d'impri. DMP 2160 et prog. graphisme sur IMP. Contacter Jérome. Tel.: (16).85.57.72.19.

93 N° 10230
Rech. mon. coul. Amstrad. Prix maxi. 500 frs., ach. compil. (à bas prix). Urgent! Contacter Cédric. Tel.: 48.60.83.55.

93 N° 10265
Ch. lect. de DK (en b.e.), pour CPC 464. (prix à déb.). Contacter Josselin. Tel.: 48.55.11.42.

CONTACT

35 N° 10101
Ch. contacts sur CPC 6128, pour éch. news, oldies, pokes (de préf. à Rennes). Ecrire à Chiang Tiun-Minh. 23 R. du Nivernais 35000 Rennes. Tel.: (16).99.33.25.64.

71 N° 10111
Ech. patchs, listings, pokes sur CPC 6128 pour jx. récents et anciens, éch. par corresp. Ecrire à Coulon Laurent. Lot. les Brenelles. Farges les Chalons. 71150 Chagny. (rép. assurée.).

72 N° 10163
Ech. nbrx. jx. sur CPC 6128: (Back Future 2, Narco Police, Panza, Iron Lord, Defender of the Crown, Italy 90 etc...). Ecrire à Cyril Raineau. 66 Rte. de Degree. 72000 Le Mans. Ou en bal Pokepoke sur le 3615 Joystick.

VENTE

02 N° 10032
Vds. CPC 6128, mon. coul., jx. + Joyst. (t.b.e.), prix à déb. Tel.: (16).23.60.66.10. (ap. 20h.). Urgent!

02 N° 10045
Vds. lect. DDI1 : 1000 frs. + ext. mémoire : 200 frs., MP1 : 200 frs., Scanner Dart : 400 frs. ou l'ensemble : 1500 frs. Ecrire à Valet Thierry. La Cour de l'Epée. 02820 Montaigu. Tel.: (16).23.22.63.35.

04 N° 10040
Vds. CPC 6128 écran coul. + Joys. + nbrx. jx. (orig.). (Shadow Warriors, D.Dragon etc...). Prix : 4200 frs. (val.: 8300 frs.). Demander Amien. Tel.: (16).92.78.78.41. (ap. 18h30.).

12 N° 10025
Vds. CPC 464 coul. + lect. D7 DDI1 + impri. DMP 2160 + nbrx. jx. + Joys. + multiface II, + Tunner + Radio Reveil. Prix : 4500 frs. Contacter Patrick. Tel.: (16).43.43.22.01. (ap. 18h.).

12 N° 10224
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jx. + 2 man. + livre Amstrad. (excell. état). Prix : 3000 frs. Contacter Julien. Tel.: (16).65.68.71.56. (HR.).

13 N° 10178
Vds. Amstrad coul. 6128 + Tunner TV + radio + nbrx. jx.: (Strider, Gryzor, disco.). Prix : 3000 frs. Contacter Nicolas. Tel.: (16).91.05.93.94.

13 N° 10274
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + man. + manuel + cordon magneto. Prix : 2700 frs. (le tout). Contacter Romain. Tel.: (16).31.90.92.55.

17 N° 10277
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx.jx. (orig.). + 1 man. + revues + magnum Light Phaser. (état neuf, 1/an.). Prix : 3200 frs. Contacter Frédéric. Tel.: (16).46.58.71.16.

26 N° 10055
Vds. disqs. de jx. + news en 3". (petit prix). Demander liste. Ecrire à Mr. Tavares Fernand. Fort de Chateau Neuf. Le Vercors 2. 26200 Montelimar.

26 N° 10086
Vds. CPC 464 + adapt. péritel + nbrx. jx. (orig.). + TTX. + livres. Prix : 1000 frs. (le tout). Contacter Sylvain. Tel.: (16).75.59.59.99. (apr. 18h.).

27 N° 10011
Vds. CPC 464 + mon. coul. + Tunner TV + nbrx. jx. + Synthé Vocal + crayon optique + Joy. Prix : 2000 frs. Contacter David. Tel.: (16).32.56.85.81.

27 N° 10221
Vds. Amstrad PC 1512 D.D., écran mono. (peu servi). Tel.: (16).32.28.24.43.

28 N° 10189
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + revues + joyst. + impri.&listing + magnéto. + ordi. (portable). + bte. de rangt. disc. + utils. Prix : 5100 frs. (le tout). (tbe.). Tel.: (16).37.26.08.59. (HR.).

34 N° 10107
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + nbrses. revues + disk utils. + mon. color. (val.: 5000 frs.). Vendu : 3000 frs. Demander Sylvain. Tel.: (16).67.59.18.82.

38 N° 10172
Vds. CPC 464 mono. + lect. disqs. DDI1 (garant.). + joyst. + nbrx. jx. K7&DK. Prix : 3000 frs. Contacter David. Tel.: (16).76.81.30.43.

42 N° 10193
Vds. écran mono. pour 6128. Faire offre à Joseph Jehl. 42260 St. Martin la Sauvette.

50 N° 10021
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV + Joys. + jx. + cable téléch. (tbe. garant. 18/ms.). (val.: 4600 frs.). Cédé à 3400 frs. Tel.: (16).33.05.12.15.

54 N° 10197
Vds. CPC 6128 coul. + impri. 2160 + prog. + joyst. + revues. Prix : 4500 frs. (à déb.). Vds. Tunner: 800 frs. (à déb.). Contacter Nicolas. Tel.: (16).83.52.00.12. (apr. 18h30.).

56 N° 10059
Vds. Clavier CPC 464 + lect. D7 (état neuf/1 an.). Prix : 1200 frs. Tel.: (16).97.52.36.25. (le week end.). Urgent!

62 N° 10087
Vds. jx. pour CPC 464 (pas cher). (Chase HQ.). Ecrire à Didier Testelin. 6 R. Félix Faure. 62450 Bapaume. et/ou tel.: (16).21.07.68.21.

62 N° 10228
Vds. CPC 464 + mon. coul. + DDI, livre K7&DK, + Synthe. Vocal, crayon optique. (val.: 3500 frs.). Contacter Mickaël Dufosse. Tel.: (16).21.91.92.00. (apr. 19h.).

62 N° 10259
Vds. CPC 6128 coul. (état neuf, 1 an.). + nbrx. jx. + joyst. + utils. + revues. Prix : 2700 frs. (à déb.). Tel.: (16).21.04.43.69.

74 N° 10116
CPC 6128 + mon. coul. + 2 Joyst. + dbleur. Joyst. + impri. DMP 2160 + Textor Mat. + papier impri. + DK + nbrx. mags. + manuel + Kit Téléchgt. + disco. 5.0. + jx., utils. (t.b.e.). Prix : 4870 frs. Tel.: (16).50.75.18.31. (apr. 18h.).

74 N° 10144
Vds. CPC 464 coul. + lect. K7&DK + ext. mémoire + de très nbrx. jx. + 1 Joyst. + man. + revues + cass. Demander Raphaël. Tel.: (16).50.25.73.06. (apr. 17h.). Urgent! (prix à déb.).

75 N° 10095
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + radio réveil + meuble + 2 man. + nbrx. jx. Prix : 2900 frs. Contacter Mme. Fournier. Tel.: 45.25.47.57.

75 N° 10113
Vds. CPC 464 clavier + nbrx. jx.: (Barbarian II + Silent Service + Ace etc...). (val.: 3000 frs.). Vendu : 2000 frs. Demander Olivier. Tel.: 45.31.05.89. (apr. 18h30.).

75 N° 10128
Vds. CPC 6128 coul. + adapt. TV + antenne + radio réveil + bureau Amstrad + bte. de rangt. + 2 man. + lect. K7 + jx. K7&DK. Prix : 3500 frs. Demander François. Tel.: 47.63.23.20. (apr. 18h.).

75 N° 10205
Vds. CPC 6128 + mon. + mono + nbrx. jx.: (Barbarian 1&2, R-Type, Strider, X-Out, etc...). + copieur + cable + cass. + jx. K7 + joyst. (t.b.e.). Prix : 1500 frs. (à déb.). Tel.: 43.70.35.02.

75 N° 10210
Vds. CPC 464 coul. + man. + nbrx. jx.: (Tiger Road, Afterburner, etc...jx. orig.). Prix : 2000 frs. (à déb.). Contacter Nadir. Tel.: 47.07.31.90.

75 N° 10232
Vds. CPC 464 mon. coul. + 1 man. Speed-King + nbrx. jx.: (Fiendish Freddy's, Sly Spy, Strider 1&2, Rick Dangerous 2, Italy 90, Speederman et Captain America. Prix : 2500 frs. (à déb.). Ou éch. contre Nec, Mega., Sega 8bits. + jx. Tel.: 45.82.85.54.

77 N° 10099
Vds. CPC 6128 coul. + utils. + revues + DK + boitiers + nbrx. jx.: (D.Dragon II, Manoir de Mort., Shadow Warrior, Op. Thunderbolt et Wolf...). (prix convenable). Contacter Thomas. Tel.: 64.22.77.53.

77 N° 10199
Vds. Console (portable) Atari Lynx + jx.: (California Games, Blue Lightning. + Gates of Zendocon). Prix : 1390 frs. Contacter Romain. Tel.: (16).93.77.36.60.

77 N° 10200
Vds. (à prix sacrifiés jx. orig.). Contacter Frédéric. Tel.: (16).60.28.13.50. Ou écrire à F. Cavallo. 5 R. de Wattripont. 77680 Roissy.

78 N° 10002
CPC 6128 coul. man. + bte. de rangt. + 2 Joys. + nbrx. jx. + copieur discolo. 5.1. (t.b.e.). Prix : 2900 frs. Demander Eric. Tel.: 34.61.01.73. (tel. pendant les week-end ou congé).

78 N° 10005
Vds. Impri. DMP 2160, housse TTX Textomat. Prix : 850 frs. + nbrx. jx.: Dames GM Ocp, Trivial Pursuit, Scrable, disco. 60, multif. 2. (petit prix.). Contacter Guy. Tel.: 39.69.78.33. (le soir).

78 N° 10041
Vds. CPC 664 + écran coul. + synthé vocal + Joys. + nbrx. jx., utils. + disc. vierges + bte. de rangt. + cordon magnéto. + ampli. Prix : 2000 frs. Tel.: 30.43.76.57. (ap. 18h.).

78 N° 10082
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + impri. DMP 2160 + multiface 2 + souris + nbrx. jx. + synthe vocal + cable K7 + dbleur. + livre + utils. Prix : 4000 frs. Contacter Chris. Tel.: 34.74.43.20.

78 N° 10231
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jx. + joyst. (état neuf). Prix : 2500 frs. Tel.: 30.50.86.97.

78 N° 10233
Vds. CPC 464 + mon. coul. + guide + nbrx. jx. (orig.): (Strider 3, Batman etc...). Prix : 1500 frs. Tel.: 30.57.05.24.

83 N° 10109
Vds. CPC 6128 (sans mon.) + nbrx. jx.: (Shinobi, Ghouls'n'Ghost, Op. Wolf, Mr. Heli etc...). + éduct., radio réveil Amstrad, housse de protection, revues, man., de l'ordi. Prix : 1750 frs. (le tout). Tel.: (16).94.23.71.65. (apr. 19h.).

84 N° 10251
Vds. jx. sur CPC 6128 DK. (Rick Dangerous 2, Shadow of the Beast...). (de 100 à 150 frs. la disq.). Contacter Frédéric. Tel.: (16).90.31.03.50.

85 N° 10267
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx.: (Prince of Persia, Turtles N., R.Dangerous 1&2. etc...). + Tunner, joyst., revues, Kit téléchg. (val.: 5500 frs.). Vendu : 3300 frs. Contacter Jean. Tel.: (16).51.54.36.36. (apr. 18h.).

91 N° 10017
CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + 1 Joys. + Magnum (6 jx.): (Strider, Turrican, Space Harrier II, Double Dragon etc...). Prix : 2390 frs. (t.b.e.). Contacter Denis. Tel.: 46.77.27.67. (ap. 18h.).

91 N° 10019
CPC 6128 coul. + nbrx. D7 (news) + bte. de rangt. + souris + 2 Joys. + revues + utils. + orig. + solutions. Tel.: 60.47.18.89.

91 N° 10037
CPC 6128 écran coul. + 2 Joyst. + nbrx. jx., utils., + revues + man. + cordon K7 + impri. + adapt. TV. + Antenne. (le tout val.: 8000 frs.). Vendu : 3000 frs. Tel.: 69.09.40.92.

91 N° 10046
Vds. CPC 6128. (ach. neuf en dec.89.). + nbrx. jx. + 2 Joyst. + man. + DK vierges + cable de telechgt. + discolo. + cable reliant + 2 Joyst. + mon. coul. Prix : 3000 frs. (t.b.e.). Tel.: 69.49.27.39. (ap. 19h.).

91 N° 10051
CPC 6128 coul. + Tunner + radio reveil + nbrx. jx. + revues. (le tout en b.e.). Prix : 400 frs. (à déb.). Tel.: 69.03.88.21. (ap. 18h.).

91 N° 10273
Vds. CPC 6128 mon. coul. + nbrx. jx. + 2 Joyst. + livres. Prix : 1900 frs. (t.b.e.). Contacter Julien. Tel.: 60.75.02.77. (apr. 17h.).

92 N° 10090
Vds. CPC 6128 avec Tuner, radio-reveil, Joys., cable et nbrx. jx. (orig.): (Dragonninja, la collec. CPC + jx.). (val.: 5280 frs.). Vendu : 3500 frs. Tel.: 46.61.18.53.

92 N° 10117
Vds. CPC 6128 coul. + DK discolo. 5.0. + 1 man. de jeu + manuel + nbrx. jx. (orig.). + 1 raccordeur K7. Prix : 2850 frs. Tel.: 47.94.54.61. Urgent!

92 N° 10185
Vds. CPC 6128 + table + jx. + joys. Prix : 2500 frs. (à déb.). Contacter Fabien. Tel.: 46.24.35.34.

92 N° 10202
Vds. Gunstick (t.b.e.). avec de nbrx. jx.: 100 frs. Contacter Aurélien. Tel.: 47.84.47.60.

92 N° 10243
Vds. jx. pour CPC 6128 + DK + Multf.2 + revues (2 tomes. Prix : 3800 frs. (le tout). Demander la liste à Marcel Sanchez. 11 R. des Montalet. 92190 Meudon.

92 N° 10256
Ordi. CPC 464 + mon. coul. + joyst. + K7. Prix : 1000 frs. Tel.: 46.05.44.17. (apr. 20h.).

92 N° 10278
Vds. CPC 464 + adapt. TV. + de très nbrx. jx. + joyst. Prix : 1300 frs. Tel.: 46.56.06.58.

93 N° 10003
Vds. CPC 464 coul. + K7 + housses + livres. Prix : 1500 frs. Contacter Yannick. Tel.: 48.61.03.17. (ap. 16h30.).

93 N° 10141
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx. + 1 Joyst. + manuel. Prix : 2000 frs. Demander Lucas. Tel.: 48.79.01.84.

93 N° 10155
Vds. CPC 6128 coul. + 2 Joyst. + jx.: (Sai Combat..etc..). (val.: 3700 frs.). Vendu : 2700 frs. (à déb.). Contacter Bastin Thomas. Tel.: 43.00.32.49.

94 N° 10100
Vds. CPC 6128. (très peu servi). + mon. coul. Prix : 2500 frs. (à déb.). Demander Gérard. Tel.: 40.35.38.38. (tel. à Joystick HB.). Urgent!

95 N° 10050
Vds. CPC 6128 écran coul. + impri. DMP 2000 + synthe vocal + écran anti uv + 2 Joyst. + nbrx. jx. + man. (le tout en t.b.e.). Prix : 4100 frs. (à déb.). Tel.: 39.59.49.15. (ts.ls.jrs.).

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

95 N° 10268
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV. + joyst., lect. K7, nbrx. D7&K7, impri., revues. Prix : 4500 frs. (à déb.). Contacter Mounir. Tel.: 45.84.99.75.

ATARI

CONTACT

06 N° 10195
Ch. contact sérieux et rapide, ch. club Atari (si poss. dans le (dép. Juan les Pins. 06.). Contacter Julien. Tel.: (16).93.61.17.31. (apr. 20h.).

08 N° 10226
Rech. Atariste pour contact sérieux, rech. news, demos, (rép. ass.). Ecrire à Patrick Ancher. 3 Voie de Givonne Sedan. 08200 Ardenne. Tel.: (16).24.29.42.98.

38 N° 10186
Vds. ou éch. logs. sur Atari ST et Amiga. Poss. news, éch. cartouche lynx. Ecrire à Richard Cayrat. 13 R. Anthoard Res. Etudiante CH.309. 38000 Grenoble.

59 N° 10171
Ech. softs sur ST., poss. (Panza, Satan, F29 etc..). Vds. Sony + jx. Ch. Gameboy. Ecrire à Stéphane Beroux. 57 R. du Hameau de la Planove. 59710 En Nevelin.

59 N° 10245
Ch. contacts sympas sur ST pour éch. de news/ut/demos. (rép. ass.). Poss.: (SCI, Robocop 2, GT4 Rally.). (ttes. région). Contacter Sébastien Truttet. 72bis R. A.France. 59184 Sainghin.

62 N° 10012
Ch. contacts pour éch. nbrx. jx.: (news et vieux), (pas sérieux s'abst.). Contacter Wissart Arnaud. Tel.: (16).21.03.52.32.

62 N° 10184
Ch. contact pour éch. sur Atari. Contacter Eric. Tel.: (16).21.67.02.93. (apr. 18h30.).

75 N° 10131
Ech. news et autres sur ST. (dem. listes). Contacter Mr. Boris. Tel.: 45.32.15.14. Ou écrire au 1 R. Léon Dierx. 75015 Paris.

77 N° 10008
Ech. news sur Atari ST. + vds. aussi jx.: (Captive, Nitro.). Prix : 130 frs. Vds. jx. CPC 6128 (à petit prix). Contacter Christophe Lasmier. Tel.: 60.04.49.39.

93 N° 10075
Vds. ou éch. news et autres (à bas prix). Vds. Ardcopieur : 280 frs. Demander Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

VENTE

01 N° 10036
Vds. nbrx. jx.: (F29 Retaliator, Dragonninja, Hard Drivin, Rainbow Island, Read Heat, Strider, Op. Thunderbolt....ect...). (Prix à déb.). Tel.: (16).74.34.81.11. (le soir).

01 N° 10264
Vds. sur ST (orig.). Ruf Honda (orig.). GFA BAS 307: 207 f. GFA COMP 307: 200 f., GFA ASS: 200 f. Contacter Stéphane Billioud. R. de Chateau Larron. 01300 Belley.

07 N° 10110
Vds. Atari 520 + mon. coul. + jx. (orig.) + 1 souris. Prix : 3500 frs. Demander Christophe. Tel.: (16).75.65.17.08.

31 N° 10009
Vds. Atari 520 STF + souris + nbrses. DK + man. (le tout en t.b.e.). Prix : 2000 frs. Contacter Stéphane. Tel.: (16).61.51.05.68. (du lundi au vendredi ap. 17h.).

33 N° 10220
Vds. jx. sur ST.: 120 f. l'un.: (Midnight Resistance, Fire & Brimstone, Rainbow Island, Italy 90, New Zealand Story, Strider, Ghouls'n'Ghost.). Contacter Jean-Philippe. Tel.: (16).56.59.23.48.

37 N° 10258
Vds. jx. sur ST. (pas cher). (Flood, Xenon 2, Sim City, Tennis Cup, Player Manager, Ivanhoe, Strider.). Demander liste. Tel.: (16).47.25.11.50. (apr. 18h.).

42 N° 10188
Vds. Atari 520 STF/DF. + mon. coul. + jx. + man. Prix : (entre 3600 et 3800 frs.). avec impri. 40 col. Thomson. Contacter Saintantoine. Tel.: (16).77.60.19.72. (apr. 18h.).

45 N° 10076
Vds. jx.: (Rick Dangerous II) sur Atari ST : 110 frs. Ou éch. contre le jeu Gameboy. Tel.: (16).38.88.82.46.

56 N° 10167
Vds. jx. (orig.) sur ST.: (Hard'Drivin, Interphase, Purple Saturn Day, Trio, Dark Century, Strider, Ghostbuster 2.). Ecrire à Yan Kerduff. 52bis R. de St Armel. 56100 Lorient.

59 N° 10102
Vds. éduct. maternel-CP. (Déjà Vu2, Bard's Tale, Dream Zone, Of Shadow, Hillsfar, (petit prix). Ch. éduct. et aventures sur ST et PC. Demander Christine. Tel.: (16).20.91.21.06. (Lille).

69 N° 10244
Vds. Atari 520 STF + mon. SC 1425 + souris + nbrx. jx. + joyst. + livres (utils.). Prix : 3700 frs. (le tout). Tel.: (16). 78.37.27.19.

72 N° 10198
Vds. acht. (orig.). Atari STF. 100 frs. (piece). Tel.: 43.84.38.35. (le soir).

75 N° 10044
Vds. Atari 520 STF + nbrx. jx. + souris + utils. dessins etc..., + magazines + man. + DK 5"1/4 + btes. de rangt. + tapis + mon. coul. Prix : 8000 frs. (le tout). (à déb.). Tel.: 42.52.95.28.

75 N° 10067
Vds. 1040 STF. (t.b.e.) + mon. 1425 + 1 Joys. + souris + bte. de rangt. + nbrx. DK. (orig. et utils.) + Kit de téléchgt. Demander Imed. Tel.: 48.74.41.31. (apr. 18h.).

75 N° 10106
Vds. Atari 1040 STE + souris + péritel. (le tout garant. 1/an et 5/ms.). Prix : 3600 frs. Tel.: 45.25.95.94. (apr. 19h.).

75 N° 10112
Vds. 1040 STF/DF + très nbrx. jx. + utils. (TTX, PAO, Graphisme...). Prix : 2800 frs. Demander Laurent. Tel.: 42.23.98.98.

75 N° 10148
Vds. Atari Lynx (t.b.e.). + 6 jx.: (Electro Cop, Chips, Slime World, Blue Light, Calif.,). Prix : 1500 frs. (le tout). Demander Jean-Marc. Tel.: 43.44.47.86.

75 N° 10156
Vds. nbrx. jx. (orig.).: (Kick Off 2, Midnight Resist.90, Flight Simultor 2, Carrier Command, Superbase, Crazy Cars 2, T.Blade...etc...). (petit prix). Contacter Jack. Tel.: 49.85.13.41.

75 N° 10235
Vds. 1040 STF + souris + Trackball + nbrx. jx. (t.b.e.). Prix : 2500 frs. (à déb.). Contacter Alex. Tel.: 43.71.02.76.

75 N° 10272
Vds. 520 STE. (ss/garant.). + souris, mon. coul., jx., pistolet. Px : 4200 frs. Contacter Julien. Tel.: 43.25.88.01. (apr. 19h.).

76 N° 10013
Des demos, dom-pubs, jx., utils., musique..., sur ST, éch. possible. liste contre 1 tbre. écrire à Mr. Besnard C. 37 R. Charles Martin. 76600 Le Havre.

78 N° 10033
Vds. 520 STF + mon. coul. + Joyst. + souris + meuble + nbrx. jx. + revue. Prix : 5000 frs. (le tout). Demander Stéphane. Ou laisser un message. Tel.: 39.13.28.00.

91 N° 10014
Vds. orig. sur STF: (Sherman M4 et Kick Off 2). + (Scen. disc W. Cup 90). Prix : 175 frs. l'un ou 300 frs. les deux. Contacter Yann. Tel.: 64.93.56.72.

91 N° 10132
Vds. 520 STF/DF + (orig.) + nbrx. DK + 1 Joyst. Prix : 2500 frs. Demander Régis. Tel.: 60.46.28.06. (à partir de 18h.).

91 N° 10196
Vds. 1040 STF + mon. coul. SC 1224 + jx. + demos + utils. (dessin, GFA...) + joyst. + Bras Robo + 2 souris Atari. (val.: 7750 frs.). Vendu : 4500 frs. Tel.: 64.48.81.48.

92 N° 10016
Vds. 1040 STF (neuf.), avec Populous 1&2, Cap. Bloodwych 1&2, Captive, Interphase + (nbrx. disks, jx.). (val.: 5000 frs. Cédé à 2700 frs.). Demander Arnaud. Tel.: 47.56.04.67.

92 N° 10143
Vds. 520 STF/DF + nbrx. jx. + bte. de rangt. + Pock GFA + doc. + livres + housse de protection + prise péritel + souris + Joyst. + tapis souris. (val.: 4500 frs.). Vendu : 3500 frs. Tel.: 42.42.84.04.

93 N° 10056
Vds. nbrx. jx.: (Golden Axe, Wild Street, Out Run, Live and Die, Panza Kick Boxing, Chamber Of Shaolin,). (Prix entre 100 et 180 frs.). + (jx. éduct. de géologie et bio. 4è. et 3è. 100 frs. chacun.). Tel.: 48.43.54.70.

93 N° 10118
Vds. 520 STF/DF (Juill./89.). + mon. coul. + jx. (orig.)., utils. + Joyst. + souris (neuve Oct./89.). + revues. (le tout t.b.e.). Prix : 3900 frs. (à déb.). Demander Benjamin. Tel.: 43.63.70.68.

93 N° 10161
Vds. jx. (orig.).: (Maniac Mansion, Op. Stealth, Rock Star.). Prix : 150 frs. (piece). + Explora 3 à 220 frs. Tel.: 45.09.92.48.

93 N° 10223
Vds. (orig.) ST.: (Creator, Jet Falcon, F19, Tank, Platoon, Cyberpaint). + GFA, Textomat, Calcomat. Prix : 2000 frs. Contacter Pascal. Tel.: 48.91.06.88.

94 N° 10137
Vds. 520 STF complet avec de nbrses. disk. Prix : 2400 frs. Ou avec mon. coul. SC1425 : 4000 frs. (parfait état). Tel.: 42.07.99.03.

95 N° 10168
Vds. nbrx. jx.: (Loom, Bard's Tale, Portes du Temps, Shadowgate, Masque+..). Contacter Alain. Tel.: 39.80.94.85.

95 N° 10179
Vds. 1040 ST + nbrx. jx. (orig.). + DK + 1 man. + souris. Prix : 3000 frs. (à déb.). Demander Tylong. Tel.: 39.84.37.14.

95 N° 10215
Ech. news ST., poss.: (Golden Axe, Strider 2, Mean Street, Prince of Persia.). Contact sérieux. Ecrire à Eadavy. 12 Clos du Sylthes. 95800 Cergy. (ne pas tel.).

NEC

ACHAT

16 N° 10083
Ach. Splatter House : 300 frs. ou éch. contre Rabio Lepus Spécial. Contacter Thomas Jaulin. 73 Bld. de Chatenay. 16100 Cognac. Tel.: (16).45.32.22.44.

62 N° 10237
Ach. (sur Paris et ds. le Nord), des hits Nec: (200 f. maxi.). (S.Volleyball, F.Soccer, Power Golf, L.Axe, S.Soldier, Pc Kid, Shinobi.). Contacter Matthieu. Tel.: (16).21.07.02.45.

CONTACT

91 N° 10122
Echange nbrx. jx. sur Nec PC ou SG.: (R-Type 2, Darius, Naxat Open, Tiger Heli, Legendary Axe, etc...). Demander Stéphane. Tel.: 64.97.94.27.

VENTE

00 N° 10119
Vds. Supergraphx + 3 hits: (Granzort, N. Spirit, Ghouls'n'Ghosts). Pour un prix les plus bas! La Console ss/garant. depuis 3/ms. Si cette offre vous interresse laisser mess. dans bal "Alibibo sur 3615 Joystick...

13 N° 10094
Vds. CD Room Nec + Nec Pc Engine + 3 jx. (Pc Kid Volley Ball...) + 2 man. (emball. complet et t.b.e.). Prix : 2990 frs. Contacter Philippe. Tel.: (16).91.40.57.52.

16 N° 10216
Vds. Nec1 50HZ + 3 jx.: (D.Spirit, Vigilante, Die Hard). Prix : 1000 frs. (le tout). Contacter Louis Flamand. Tel.: (16). 45.60.63.09.

33 N° 10219
Vds. Console Supergrafx + 6 jx.: (Ghouls'n'Ghost, Battle Ace, Grandzort Blue, Blink, Super Star Soldier, Mr Heli.). (garant. 7/ms.). (val.: 4000 frs.). Vendu : 2800 frs. Tel.: (16).56.30.28.37.

38 N° 10149
Vds. Console Nec Supergrafx, (neuve, garant.10/ms.). + 1 Joypad + 3 jx. + cable audio. Prix : 2600 frs. (à déb.). Demander Antony. Tel.: (16).76.25.04.14.

59 N° 10085
Vds. jx. sur Nec Pc Engine Blodia. (val.: 420 frs.). Vendu : 280 frs. Contacter Christophe. Tel.: (16).27.89.82.36.

69 N° 10105
Vds. Nec Coregrafx + jx.: (Ninja Spirit, Superstar Soldier, Pc Kid...). + dbleur. avec Joypad. (val. réelle + de 5000 frs.). Vendu : 3200 frs. Demander Johanny David. Tel.: (16).78.38.37.52.

75 N° 10047
Vds. Console Nec PC Engine + 9 jx. dont: (F.Soccer etc...). + Joyst. XEIPC + adapt. 5 joueurs + Joys. Pad. (val.: 5300 frs. neuf, ach. début 90.). Le tout : 2500 frs. Tel.: 45.54.77.70. (ap. 18h.).

75 N° 10057
Vds. Corgrafx + Joys. + 4 jx. (état neuf + emball. prix à déb.). Vds. Gameboy + 2 jx. (bon prix). + jx. Sega 16bits + jx. Nec. (ach. tout jx. pour Famicom.). Demander Adel. Tel.: 42.52.44.96. (le soir).

77 N° 10096
Vds. Nec Pc Engine + 3 jx. prix : 1000 frs. + nbrx. jx. (à 220 frs. l'un ou 400 frs. les 2). Contacter Jean-Christ. Tel.: 60.02.26.91.

78 N° 10152
Vds. Nec Pc Engine Japonaise + Joypad + 3 jx. (val.: 3000 frs.). Vendu : 1500 frs. Ech. jx. sur Gameboy, poss.: (Super Mario Land, Boxing, Tortues Ninja, Tetris...). Contacter Sylvain. Tel.: 39.13.28.88.

93 N° 10072
Vds. Supergrafx + nbrx. jx. + 2 man. (val.: 7500 frs.). Cédé à : 3500 frs. Contacter Eric. Tel.: 48.55.82.39. (apr. 18h.).

93 N° 10218
Vds. Nec (neuve Sept./90.). + Joys. + 2 jx. Prix : 1000 frs. Ou avec 3 jx.: 1100 frs. Contacter Omar. Tel.: 48.57.89.19. (apr. 17h. sf. le Jeudi).

94 N° 10252
Vds. sur Neo-Geo: Super Spy. Prix : 1400 frs. Tel.: 45.76.51.70. (apr. 19h/20h.).

95 N° 10142
Vds. Console Nec Pc Engine + CD Rom + Interface + cables + 3 man. + nbrx. jx. Prix : 5500 frs. (le tout). Demander Pascal. Tel.: 34.11.39.57. (apr. 20h.).

95 N° 10280
Vds. Nec Supergrafx + jx. Prix : 1900 frs. Vds. Segamaster System + jx. + joyst. Prix : 2000 frs. Vds. Gameboy + 2 jx. + sacoch.: 600 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 39.92.13.93.

NINTENDO

VENTE

02 N° 10192
Vds. Nintendo 8bits avec jx.: (Mario 2, Punch Out, Mario I). + manette. Prix : 1000 frs. Contacter Julien. Tel.: (16).23.20.31.30. (apr. 18h30.).

12 N° 10176
Vds. jx. Nintendo: (Kid Icarus : 170 f., Exite Bike: 170 f., Pro Wrestling: 200 f., Robo Warrior: 250 f. Goonies 2: 290 f., Metal Gear: 300 f., Rygar: 300 f., Life Force: 300 f., Ikari Warrior: 300 f. Contacter Daniel. Tel.: (+indic.).782.20.53.(Suisse).

13 N° 10191
Vds. Console Nintendo + Mario + Zelda 2 + Rush'n'Attack. (neuve). Prix : 700 frs. Contacter Carrara Brice. Tel.: (13).42.58.34.75. (apr. 20h.).

13 N° 10206
Vds. jx. Nintendo. Prix : 2900 frs. + ordi. MSX + nbrx. jx. (val.: 10000 frs.). Vendu : 3500 frs. (état neuf). Tel.: (16).42.72.32.60. (apr. 19h.).

29 N° 10125
Vds. jx. Nintendo: (Metal Gear, Rush'n'Attak : 200 frs. chaque, Popeye, Castlevania : 150 frs. (chaque)). Tel.: (16).98.03.48.32. (apr. 19h.).

31 N° 10227
Vds. Console Nintendo + Pistolet + 2 man. avec jx. (prix à déb.). Contacter Maxime. Tel.: (16).61.49.64.22. (apr. 19h.).

69 N° 10247
Vds. Console Nintendo, (t.b.e.). + revues + jx.: (Zelda 2, TMHT, SMB, Lifeforce, Dragonball, Ice Hockey, Ikari Warriors, Popeye.). Prix : 2000 frs. (le tout). Contacter Fabrice. Tel.: (16).72.37.47.08.

69 N° 10257
Vds. Pistolet pour Nes + Duck Hunt et Super Mario. Prix : 455 frs. (val.: 910 f.). Vds. aussi Batman : 250 f. et Tortuees : 230 f. Contacter Philippe. Tel.: (16).78.80.23.41.

75 N° 10006
Vds. Console Gameboy + Tetris + Turtle. (le tout en t.b.e.) et cédé à 590 frs. Contacter Mohamed. Tel.: 42.40.95.19.

75 N° 10038
Vds. 8 jx. Nintendo + Zapper : 1500 frs. + mon. coul. Atari (si poss. SCI 435). Demander Alexandre. Tel.: 43.71.76.18 (ap. 17h. jusqu'à 20h.).

75 N° 10081
Vds. jx. Nintendo : (Zelda II, Alphamission, Dragonball). Prix : 600 frs. (le tout). Contacter David. Tel.: 42.88.08.56. (ap. 17h30 en semaine).

75 N° 10170
Vds. Zapper Nes + Duck Hunt et G.Hogan's, Alley. Prix : 300 frs. (t.b.e.). Vds. Soccer (be.). Nintendo. Prix : 150 frs. Contacter Fred. Tel.: 40.71.07.89. (vers 18h.).

75 N° 10173
Vds. Nes Américaine + 7 jx.: (Mario 3, Simon's Quest, Strider, Megaman 2, Indy, Tetris, Zelda 2.). Prix : 1590 frs. (acht. notice pour Populous.). Contacter Frédéric. Tel.: 45.55.05.75.

75 N° 10182
Vds. Gameboy + Gamelight + 6 jx.: (Batman, D.Dragon, Nemesis, Tetris, Ghostbusters, Spiderman). Prix : 1000 frs. (le tout). Tel.: 42.33.70.38.

75 N° 10209
Vds. Console Nintendo + 2 jx. Prix : 400 frs. Vds. jx. Nintendo (séparément): 100 f. l'un. + Gameboy, Tetris: 350 f., vds. jx. Gameboy: 100 f. + Sega Megadrive + 1 jx.: 900 f. Tel.: 45.75.64.55.

75 N° 10222
Vds. Console Nintendo + 2 man. + Pistolet + 5 jx.: (Super Mario Bros, Duck-Hunt, Dragonball, Zelda 2, Excitebike.). Prix : 1000 frs. (val.: 2100 frs.). Contacter Antoine. Tel.: 45.83.34.29. (apr. 17h.).

77 N° 10138
Vds. Gameboy + Tetris, Nemesis, Dble. Dragon, ACC. (val.: 1200 frs. env.). Vendu : 700 frs. (le tout). Ou éch. contre Lynx. Demander Frédéric. Tel.: 64.03.96.32. (apr. 21h. en sem.).

77 N° 10242
Vds. Nintendo + jx. + 2 man.: (D.Dragon 2, Lifeforce, Turtle Ninja.). (val.: 5300 frs.). Vendu : 2600 frs. Contacter Mathieu. Tel.: 64.02.10.03. (apr. 18h. ts.ls.jrs.).

78 N° 10031
Vds. Console Nintendo pour (TV Multistandart). + 2 jx.: (Mario 3, Zelda 2...). + tapis, pistolet, 3 man. + 5 livres. Prix vendu : 3500 frs. (val.: 10500 frs.). Contacter Alex. Tel.: 39.55.53.79. (ap. 18h.). (Banlieue/Paris).

78 N° 10034
Vds. Nintendo (t.b.e.). + Zelda 2, Castlev.2, Double Dragon 2... (val.: 2300 frs.). Vendu : 1300 frs. Contacter Christophe. Tel.: 39.02.08.35. (ts.ls.jrs. entre 15h. et 21h.).

93 N° 10126
Vds. jx. Nintendo: (Soccer, Kid Icarus, Top Gun, Ghosts'n'Goblins, Robo Warrior et Gradius). Prix : 150 frs. (pièce). + Gumshoe, Duck Hunt + Pistolet : 350 frs. Donkey Kong : 100 frs... Demander Bruno. Tel.: 43.85.58.66.

93 N° 10250
Vds. Console Nintendo + jx.: (Punch-Out, Robocop, Tortue Ninja, Track et Field 2 etc...). (val.: 6700 frs.). Vendu : 300 frs. Contacter Yann. Tel.: 48.40.92.85.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

SEGA

ACHAT

62 N° 10084
Ach. tte. cartch. pour Sega 8bits: (Alex Kidd 1, Great Baseball, Bomber Raid, RC Grd. Prix ainsi que Joys.). Contacter Reda. Tel.: (16).21.69.59.43. (sem. apr. 18h.).

62 N° 10234
Ch. jx. pour Megadrive. (à petit prix). Contacter Christophe. Tel.: (16). 21.23.48.66. (apr. 19h.).

69 N° 10211
Ach. Megadrive + jx. contre Coregrafx + 3 jx.: (Rastan 2, D.Spirit). (neuf, ach. Dec. sur Lyon uniqt.). Contacter Vincent. Tel.: (16).78.22.33.22.

CONTACT

02 N° 10181
Vous poss. une Megadrive, une Nec ou une Console portable. Alors adhérez au Power of Play Club. Ech., contacts etc... Pour + de rens. Contacter Philippe. Tel.: (16).23.08.95.04.

31 N° 10004
Ech. Console Sega avec 1 man. + jx.: (Hang-On contre Console Nintendo + 1 jx.: Super Mario Bros). Demander Frédéric. Tel.: (16).61.09.22.25. (entre 17h30 et 21h.).

33 N° 10043
Ech. jx. Megadrive Française: (Thunder Force II, contre D.Dragon, Afterburner II ou Thunder Force 3. Tel.: (16).56.25.89.08.

57 N° 10098
Ch. contact sérieux sur Megadrive. Poss.: (Forgotten Worlds, Thunderforce 3, Shadow Dancer, Ghouls'N'Ghosts.). Contacter David. Tel.: (16).82.83.81.51.

57 N° 10154
Ech. jx. Sega 8bits: (Fire & Forget 2 contre Shinobi ou Golden Axe.). Ecrire à Arnaud Mlynarczyk. 9 R. de Nancy. 57440 Algrange. Tel.: (16).82.85.44.08.

59 N° 10062
Ch. nbrx. contacts sur Megadrive Jap.& Franc. et Gameboy. Vds., ach. et ech. aussi jx. sur Megadrive et Gameboy. (Appel. près de Lille uniqt.). Demander Benoit. Tel.: (16).20.89.13.17.

75 N° 10162
Sté. Virgin Loisirs, rech. pour Sega un animateur de la ligne SOS du club Sega. Il devra bien connaitre les jx. Sega Mast. Syst. Poss. une bonne évolution. Env. CV.+lettre à Virgin/Loisirs. 8/10 R: Barbette. Paris 3ème. A l'att. de Maitre Sega.

VENTE

06 N° 10039
Vds. Console Sega + pistolet + L3D + 2 jx. (en mémoire) + Rapid Fire. Prix : 3400 frs. Demander Anthony. Tel.: (16).93.52.87.72. (ap. 17h.).

13 N° 10092
Vds. Sega Megadrive + Joys. Arcade + man. + (Thunderforce 3, Ghouls'N'Ghost, World Cup, Soccer...). (val.: 4500 frs.). Vendu : 2490 frs. Tel.: (16).92.87.97.40. (sur Marseille).

14 N° 10020
Vds. Console Sega 8bits + nbrx. jx.: (Hang-On, Phantasy Star, Y's, Zillion, Ghost., Chase, Global Defense, l'Escargot). + 2 man. Prix : le tout 1200 frs. seule Sega 400 frs. Contacter Thomas. Tel.: (16).31.65.49.02.

14 N° 10121
Vds. Sega 8bits, (ss/emball.) + 6 jx.: (Hang-On, Aleste, Golden Axe...). (acheté en Dec./90.). Prix : 1000 frs. Demander Frédéric. Tel.: (16).31.88.02.81.

33 N° 10088
Vds. jx. Sega 8bits: (Wonderboy I, Altered Beast, California Games, Thunderblade, Ghostbusters : 150 frs. l'unité). Contacter Brice. Tel.: (16).56.91.28.78. (apr. 17h30.).

33 N° 10157
Vds. jx. Sega 8bits: (Wonderboy 2&3, Alt. Beast, After.Burner: 250 frs. (piece), Phantasy Star, Y's,: 300 frs.). Ou éch. contre jx. Nec ou Mega. (jx. de role si poss.). Contacter Pascal. Tel.: (16).56.45.37.23.

38 N° 10146
Vds. Console Sega + 6 jx.: (Wonderboy 3, Shinobi, Altered Beast, Time Soldier, Black Belt, American Foot.). (val.: 3000 frs.). Vendu : 1500 frs. (ds. son emball.). Demander Christophe. Tel.: (16).76.87.02.44.

38 N° 10271
Vds. Console Sega + 1 man., pistolet, nbrx. jx.: (Shinobi, R-Type, Y's, Thunderblade etc...). (val.: 5000 frs.). Vendu : 3000 frs. (à déb.). Contacter Seb. Tel.: (16).76.27.37.21. (vers 20h.).

38 N° 10279
Vds. Sega 8bits + jx.: (Wonderboy 2, Psycho Fox, Basket 2, Altered Beast, Hang-On). (val.: 1890 frs.). Vendu : 1100 frs. (à déb.). Contacter Thomas. Tel.: (16).76.90.58.32. (entre 19h et 20h.).

45 N° 10124
Vds. Console Lynx + 3 jx. (garant. 5/ms.). Prix : 1000 frs. Rech. jx. Megadrive Japonaise : 150 frs. Ou Shadow Dancer, Alien Storm, Strider ou news : 250 frs. Vds. Eswat : 200 frs. + jx. PC : 100 frs. Tel.: (16).38.63.69.79.

63 N° 10229
Vds. cartch. Sega: 250 f. l'une. (Wonderboy, F-16 Fighter, Rampage, Teddyboy, Wonderboy 3, Gollvelius, Penguin Land, Psycho Fox, Alex Kidd I. Tel.: (16).73.21.73.70.

65 N° 10028
Vds. Console Sega + 4 Joyst. + Radio Fire + Lunette 3D + nbrx. jx.: (Golden Axe, Thunderblade, Altered Beast, Power Stricke, Fantasy Zone, etc....). + 4 jx. (val.: 6500 frs.). Vendu : 2500 frs. Tel.: (16).62.99.26.81. (HB.). Ou 62.99.26.36.

69 N° 10214
Vds. Sega avec nbrx. jx. + man. + Phaser + notice. (b.e., ach. neuve en Jan./87.). (val.: 4000 frs.). Vendu : 1300 frs. Contacter Jérome. Tel.: (16).72.50.39.27. (apr. 17h.).

72 N° 10133
Vds. Console Sega 8bits + 2 man. + 1 man. autofire + 2 jx. + Pistolet. (Rambo 3, Ghost House...). (val.: 2900 frs.). Vendu : 1900 frs. Contacter David. Tel.: 43.75.16.60.

75 N° 10145
Vds. nbrx. jx. Megadrive : 300 frs. (pièce). (Batman, Robo, Kid Crack Down, Dynamite Duke, Fatman, Forgotten Worlds, Altered Beast...etc...). Demander Karim. Tel.: 42.22.53.65.

75 N° 10238
Vds. Megadrive + jx. + 2 man. (ach. en Nov.), ou éch. jx. Prix : 2100 frs. Contacter Tsung. Tel.: 42.63.25.15. (apr. 20h45 sf. week-end.).

75 N° 10253
Vds. Console Sega Megadrive Jap. + jx. + joyst. (val.: 3600 frs.). Vendu : 2500 frs. Contacter Gérald. Tel.: 43.40.48.81. (apr. 18h.).

77 N° 10103
Vds. Sega 16bits + 2 Joyst. dont Monaco G.P, Golden Axe, Rambo 3. (neuve ss/garant. 11/ms.). Dble. emploi. Prix : 1690 frs. Tel.: 60.20.76.56.

77 N° 10123
Vds. cartch. 8bits Sega, (neuves, petit prix).: (Galaxie Force, Lord of the Sword, Shinobi, Thunderblade, California Games.). Demander André. Tel.: 64.33.65.19. (apr. 18h.).

78 N° 10104
Vds. Console Sega + 2 Joyst. + 5 jx. Prix : 1500 frs. Console Vidéopack + 2 Joyst. + 5 jx., ordi. T07 + magnéto. + 6 jx. + logs. familiaux + 2 man. + 3 livrets. Prix : 1200 frs. Prix Vidéopack : 350 frs. Tel.: 39.18.15.36.

83 N° 10108
Vds. Megadrive Française + 1 man. + 4 jx.: (Last Battle, Rambo 3...). Prix : 2200 frs. (ach. en nov.90.). Tel.: (16).94.73.90.67.

91 N° 10015
Vds. 4 jx. de la Megadrive 16bits: (Alex Kidd : 280 frs., Forgotten World : 250 frs. Rambo 3 : 220 frs. Mystic Defender : 300 frs. et Super Thunderblade : 310 frs. Tel.: 69.30.80.42.

91 N° 10049
Vds. jx. Megadrive : 200 frs. Ou éch. jx. Sega 8bits : 150 frs. Demander Denis. Tel.: 69.30.62.60. (ap. 15h.).

91 N° 10269
Vds. jx. Megadrive Jap. (val.: 499 frs.). Vendu : 300 frs. (état neuf). Contacter Alex. Tel.: 60.10.22.48. (de 19h. à 20h.).

93 N° 10147
Vds. Sega 8bits + 3D + 5 jx.: (Spellcaster, Golden Axe etc...). (val.: 2500 frs.). Vendu : 1200 frs. (Nov./89.). Demander Hervé. Tel.: 48.40.03.41. (vers 18h.).

93 N° 10187
Vds. jx.: (Revanche of Shinobi et Golden Axe.). Pour Megadrive. Prix : 250 frs. Tel.: 48.20.47.21. (apr. 18h.).

94 N° 10027
Vds. nbrx. jx. pour Sega. Prix : 150 frs. à 180 frs. Adapt. 8bits Megadrive (Japon) : 370 frs. + 2 jx. Mega.: (Budokan, Last Battle : 250 frs. (pièce)). Tel.: 45.93.03.41.

94 N° 10079
Vds. nbrx. jx. Sega 8bits : 150 frs. (pièce) + 2 jx. Megadrive : (Last Battle et Budokan : 250 frs. (pièce)). Adapt. Megadrive Jap. pour 8bits. Prix : 300 frs. Contacter Laurent. Tel.: 45.93.03.41.

94 N° 10129
Vds. Sega 8bits. (t.b.e. ss/emball.). + nbrx. jx. (tbe). + man. Speedking. Prix : 1000 frs. (à déb.). Demander Bertrand. Tel.: 43.89.52.15. (apr. 19h.).

94 N° 10180
Vds. Sega 8bits + 2 man. + jx.: (Out Run, D.Dragon, R-Type, Hang-On.). Prix : 1000 frs. Ou Console + man. + Hang-On : 300 f., jx.: 100 f. Contacter Julien. Tel.: 43.28.33.90.

94 N° 10204
Vds. Sega 8bits + 2 man. + jx.: (Hang-On, Vigilante, Altered Beast, Alex Kidd 2.). (val.: 1600 frs.). Vendu : 900 frs. Tel.: 43.76.57.18. (apr. 19h.).

94 N° 10246
Vds. Console Megadrive Jap. + 2 Joyst. avec 5 jx.: (Eswat, Golden Axe, Shadow Dancer.). Prix : 2500 frs. Vds. aussi Gameboy + jx. Contacter Julien. Tel.: 48.52.42.64.

95 N° 10151
Vds. jx. sur Megadrive et Pc Engine: (Moonwalker, TForce 2, Super Hang-On, Dynamite Duke, Blue Blink, Super Star Soldier, Ninja Spirit, Barumba...). Contacter Mathieu. Tel.: 39.59.39.04.

95 N° 10275
Vds. Sega MS + avec Light Phaser + jx.: (Altered Beast, Golden Axe, Vigilante.). (état neuf, 2/ms.). (val.: 2974 frs.). Vendu : 990 frs. Contacter Jean-Loïc. Tel.: (16).34.71.20.51.

AUTRES

ACHAT

95 N° 10114
Ach. CD "Power Drift & Megadrive". (petit prix + port Mega.). PS: le CD est de Sega. Demander Djam. Tel.: 30.32.12.69. Urgent!

CONTACT

37 N° 10048
Echange : Super Off Road (orig.), contre Chase HQ 2 ou Combo Racer, Test Drive 3 (orig.). Ecrire ou tel. à Le Floch Denis. 30 Av. des Acacias. 37230 St Etienne de Chigny. Tel.: 47.55.55.05.

40 N° 10158
Rech. pour Megadrive Japonaise le jx.: The Super Shinobi. Faire offre à Pascal. Tel.: (16).59.62.71.80. (en semaine).

75 N° 10166
Rech. Graphiste, musicien, programmeur pour faire un jeu sur les Chevalier du Zodiaque. Contacter Christophe. Tel.: 42.02.31.91.

VENTE

13 N° 10263
Vds. jx. C64.: (Gunship: 150 f., Summer Games: 100 f., D.Dragon: 120 f. Contacter Fabrice. Tel.: 42.02.68.17. Ou. Tel.: 42.02.77.27. (apr. 17h.).

33 N° 10194
Vds. nbrx. (orig.), (a prix interr.): (Xenon 2, Stunt Car etc...). Contacter Guillaume. Tel.: (16).56.07.66.77.

38 N° 10208
Vds. pour PC: (Indy Adventure, Greats Court: 225 f. l'un, Zak Mackraken: 175 f., West Phaser: 300 f.). Contacter Florent. Tel.: (16).76.05.73.30.

38 N° 10212
Vds. Apple 2E vert + coul. + 128K + jx. + péritel + 2 disques + livre. Prix : 6500 frs. (à déb.). Vds. pour MSX: disque 5"1/4 + Eddy 2 + cartch. Prix : 2500 frs. (le tout). Contacter Laurent. Tel.: (16).74.84.73.58.

38 N° 10213
Vds. MSX2, Philips VG-8235, lect. de DK, 2 joyst., nbrx. jx. Prix : 2000 frs. Tel.: (16).29.36.35.83. (week-end.).

39 N° 10240
Vds. Console CBS Coleco-Vision + jx.: (Space Panic, Gorf, Pepper 2, Donkey Kong. Prix : 800 frs. (le tout). Tel.: (16).84.35.31.84. (seulement le week-end.).

41 N° 10007
Vds. Thomson TO8D (t.b.e.), écran coul., initiative basic, nbrx. jx., man., bte. de rangt., disk. Prix : 3000 frs. (à déb.). Tel.: (16).54.80.04.22.

41 N° 10042
Vds. C64 + Floopy DK + livres + assembleur zoom + jx. Prix : 2000 frs. (à déb.). Vds. pour Amiga: jx.: (Loom, Aquanaut, E.S.S., Indy (Action Game). Prix avantageux. Tel.: (16).54.72.90.57. (ap. 18h.).

44 N° 10261
Vds. PC Tandy 16 coul. + mon. coul. + lect. 3"1/2 + 5"1/4, Horloge interne, carte son,livre, nbrx. logs.: Turbo Pascal, FISN°II, FI 9.. Prix : 6000 frs. (le tout). Tel.: (16).40.35.12.72. (apr. 18h.).

59 N° 10160
Tandy 1000, mon. DK, Joyst., livres, utils., + jx.: (Test Drive 1&3, Panza Flight Sim...). + 2 btes. de rangt., cable péritel. Prix : 4500 frs. Contacter Christophe. Tel.: (16).20.44.87.55.

69 N° 10023
Vds. jx. (orig.) sur PC: (Loom, Op. Stealth, Indiana Polis 500, Castle Master....). Tel.: (16).78.85.16.56. (ap. 19h.).

73 N° 10093
Vds. CBM 64/128 + Drive 1570 + guide avec nbrx. DK de jx., utils. + bte. de rangt. Prix : 3500 frs. (le tout). (parfait état). (à déb.). Contacter Jérome. Tel.: 79.56.33.44.

75 N° 10091
Vds. Synthe pss. 480 stéréo, prise midi, 100 sons, 100 rythmes + bte. à rythmes incorporée. Prix : 900 frs. Contacter Michel. Tel.: 42.58.30.71. (entre 19h. et 20h.).

75 N° 10130
Moniteur C64 1081 (excellente qualité d'image péritel). Prix : 1500 frs. Demander Jean-Luc. Tel.: 40.09.01.42. (le soir).

75 N° 10140
Vds. Mac Plus + nbrx. jx. + man. + disqs. Hyper Cars, Systems. Prix : 5000 frs. (à déb.). Ech. aussi sur STE. Tel.: 45.33.90.50.

80 N° 10089 •
Vds. Sinclair ZX +2 + nbrx. jx. + man. Prix : 600 frs. Contacter Mr. Sébastien Patte. (apr. 19h.). Tel.: (16).22.96.92.58.

84 N° 10174
Vds. lect. 3"1/2: 250 frs. (sans cable pour Thomson). Vds. controleur de DK CD 90-351 pour TO7/70/MO5/6: 200 frs. Contacter Marie. Tel.: (16).90.32.56.41.

88 N° 10136
Vds. Sinclair ZX81 (t.b.e.). + TV N&B + Magnéto. K7 + 2 jx. + ext. mémoire. Prix : 1200 frs. (le tout). Ou éch. contre Sega. Ecrire à Rodolphe Arnould. 16-550 R. du Paison. 88200 Remiremont.

91 N° 10022
Vds. PC 1512DD, impri. CIT, souris, Joyst., nbrx. logs. Prix (le tout) 10000 frs. Contacter Olivier. Tel.: 69.03.06.40.

92 N° 10164
Vds PC ITT, 256K, moniteur ambré, 2 drive 5"1/4 (état Neuf). Prix 2500 Frs.Contacter Daniel au 47.09.36.50. (ap. 19H)

92 N° 10052
Urgent! Vds. jx. (orig.).: (Crazy Cars II PC, XT,AT,PS 512K 5"1/4 VGA,CGA, Ercules MGA Tandy 1000 Amstrad PC. (garantie). Prix : 175 frs. Tel.: 49.11.13.23. (vend. à dim.).

92 N° 10080
Vds. Lynx avec 7 jx. une superbe housse de transport quicksilver. (t.b.e. Juin/90.). Prix : 1800 frs. (le tout), (à déb.). Ecrire à Pilippe Corrot. 25 Av. Georges Pompidou. 92150 Suresnes.

92 N° 10165
Vds APPLE II, 2 drives, Ecran Mono., Table graph., camera, carte imprim., carte digit., caméra, carte chamauve. Prix 5000 Frs. Demander Daniel au 47.09.36.50. (après 20H).

93 N° 10255
Vds. cartch. Philips, Vidéopack (b.e.). Contacter Julien. Tel.: 48.94.81.13. (apr. 18h.).

NOUVEAU - P.A. GRATUITES

Les P.A. sont gratuites jusqu'au 31 Mars 1991. Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires. (joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ AMSTRAD ❑ ATARI ❑ AUTRES ❑ NEC ❑ NINTENDO ❑ SEGA

13

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PALAIS DES FESTIVALS - 23 FEVRIER - 3 MARS 1991

VIe FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

ECHECS

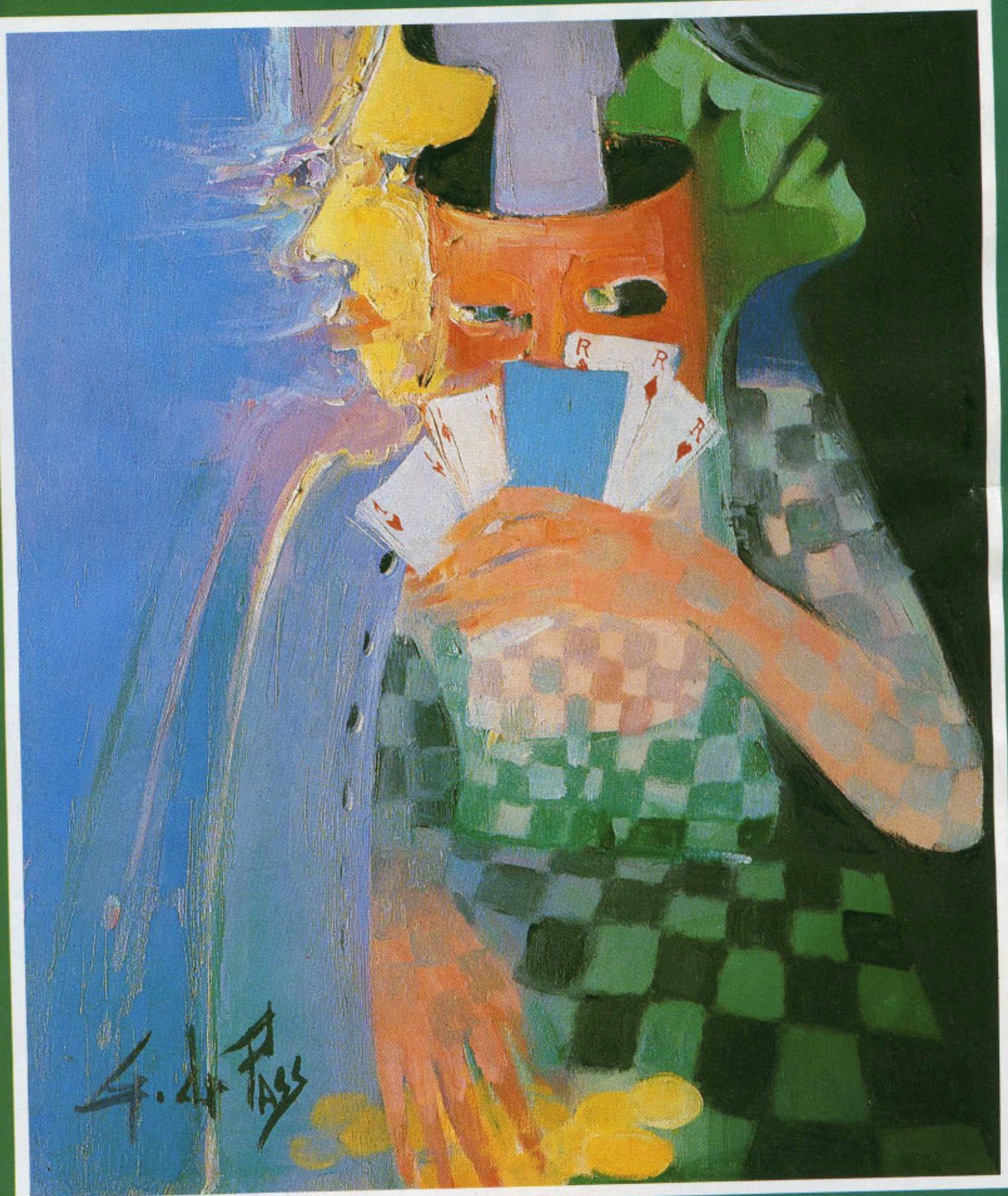
SCRABBLE

DAMES

GO

TAROT

BELOTE



BRIDGE

SKAT

BACKGAMMON

ETC...

DIRECTION GENERALE DU TOURISME DE L'ANIMATION ET DES FETES
LA CROISETTE 06400 CANNES ✆ 93 39 01 01

CANNES
CÔTE D'AZUR

ACTION, ARCADE, SPORT, REFLEXION, SIMULATION, UNE COLLECTION COMPLETE!



TOUS LES GRANDS SUCCES SUR AMSTRAD

LES PLUS GRANDS HITS SUR AMSTRAD

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675